

1-98 DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE
4 398044 712802
DM 12,80 · ÖS 100,- · SFR 12,80,-
LFR 310,- · HFL 16,- · LIT 16.000,-
B 90862 E
PC PLAYER
plus CD-ROM
98 Neues Wertungssystem
Jubiläumsausgabe
Flashback: Spiele, Skandale, Sensationen
Exklusiv Datenbank-CD
1400 Spiele-Wertungen auf einen Klick
Player-Hits des Jahres
• Die stärksten Spiele
• Die heißeste Hardware
Wir testen die Besten
FIFA 98 · F1 Racing
Monkey Island 3
Longbow 2 · F-22
5 Jahre PC PLAYER
3Dfx-Nachfolger: Was kann Voodoo 2? Diablo-Verlängerung: Wie gut ist Hellfire?
Kaufberatung: 50 PC-Spiele im Test Ohne Elch: Rennspiel-Lenkräder im Vergleich

AB JETZT GI
NUR NOCH

www.bladerunner.de

BLADE RUNNER™

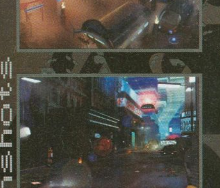
Los Angeles, November 2019. Eine Spezialeinheit der Polizei, sogenannte Blade Runner, ist auf der Suche n
diese Replikanten aufzuspüren und aus dem Verkehr zu ziehen. Denn Sie sind Ray McCoy, ein Blade Runner.

- Erstmalig: Echtzeit-Storyline-Engine, bei jedem neuen Spiel nimmt die Handlung einen völlig anderen Verla
- Noch nie dagewesene hochauflösende 3D-Echtzeit-Render-Grafik in 16,8 Millionen Farben
- Filmreife, nahtlos in das Gameplay integrierte Kameraschwenks
- Revolutionäre künstliche Intelligenz
- über 70 in Echtzeit berechnete Charaktere, die unabhängig voneinander agieren und individuelle Ziele ve
- über 100 Locations, die die Endzeitstimmung des futuristischen Los Angeles zu neuem Leben erwecken
- Blade Runner bietet die aufwendigsten Licht- und Spezialeffekte aller Zeiten

Ab Dezember im Handel: Die original Soundtrack-Remixe der Tyrell Bros.

ẞT ES
EIN SPIEL.

Original Screenshots









PC CD-ROM

ach Replikanten, die sich illegal auf der Erde befinden. Sie haben den Auftrag
Doch Vorsicht: Nichts ist, wie es scheint - und nichts scheint, wie es ist.
uf

rfolgen

Das muß nun...



...wirklich nicht sein!

Wenn Ihr den Wunsch habt, Eure Lieblings-3D-Games in messerscharfer und blitzschneller Arcade-Qualität zu spielen, dann hat ELSA die weniger umständliche Alternative für Euch parat: *ELSA VICTORY Erazor*. Ultimative 128-bit-Performance für sagenhafte 3D-Beschleunigung in fantastischer Qualität. Die *ELSA VICTORY Erazor* ist *die* All-In-One-Solution; sie macht Eure Lieblingsspiele erst zu dem, wofür ihre Entwickler sie geschrieben haben: Zum packenden und mitreißenden Abenteuer; ohne jeden Kompromiß!

Durch die integrierten TV/Video-Ausgänge lässt sich ein konventioneller Fernseher als Arcade-Screen einsetzen und mit den drei Video-Eingängen können zukunftsorientierte Anwendungen wie z.B. Live-Video und Internet-Video-Chat genutzt werden. Ruft an oder schaut auf die ELSA-Website, wenn Ihr mehr über die *Erazor* wissen wollt.

ELSA VICTORY
ERAZOR

ELSA VICTORY Erazor™

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Info-Telefon +49-(0)241-606-5113 · **Info-Fax** +49-(0)241-606-5199 · **FaxBox** +49-(0)241-606-9830 · **Internet** http://www.elsa.de

Happy Birthday

Fünf Jahre – ist das nicht ein ziemlich mickriges Jubiläum? So lange halten schließlich die meisten Koalitionen, Ehen und Mietverhältnisse; also was soll die Aufregung? Wenn man fünf Jahre in der progressivsten Unterhaltungsszene der Welt verbringt, ist das schon ein wenig Kaffee&Kuchen-Feierlichkeit wert. PCs und PC-Spiele haben sich vom Januar 1993 bis heute ebenso rasant entwickelt wie PC Player, die mit dieser Ausgabe ihren 5. Geburtstag feiert.

Technik- und Design-Standards für PC-Spiele sind ebenso raketenmäßig gestiegen wie die Leistung der Hardware. Galt ein gemütlich brummender 286er vor fünf Jahren noch als taugliche Spielekiste, wird die moderne Software durch Pentium-Nachbrenner und wahre RAM-Berge angetrieben. Mit nostalgischem Rückblick und historischen Fundsachen ehren wir die letzten fünf Jahre in einem großen Retro-Special.

Als kleines Geburtstagsgeschenk an unsere Leser gibt es CD-ROMs satt: Die Käufer der »Heft only«-Version bekommen unsere Jubiläums-CD mitgeliefert. Bei der »PC Player plus«-Ausgabe ist zusätzlich eine zweite Scheibe dabei – mit Dutzenden von Demos und einer Vollversion des Kult-Adventures »Monkey Island 2«.

Angesichts der Dynamik des PC-Spielemarktes wäre es traurig, wenn PC Player auf der Stelle treten würde. Mit dieser Jubiläumsausgabe beginnen wir die Renovierung unseres Magazins. Auf vielfachen Leserwunsch wurde das Bewertungssystem bei den Spieletests deutlich verfeinert. Das Zukunftsthema »Online-Spiele« würdigen wir ab sofort mit einer eigenen Rubrik.

Bei soviel Aufbruchstimmung haben wir gleich das Redaktionsteam aufgefrischt. Thomas Köglmayr kümmert sich ab sofort zusammen mit Henrik Fisch um CD-ROM und Hardware-Kompetenz. Udo Hoffmann verzichtet auf eine Karriere in der spannenden BWL-Welt, um unser Spieletest-Team zu verstärken. Außerdem gibt es ein Comeback: Gründungs-Chefredakteur Heinrich Lenhardt kehrt relativ gut erhalten und voller Tatendrang an seine alte Wirkungsstätte zurück. Ralf Müller konzentriert sich indes verstärkt auf die Chefredaktion der »Power Play«.

Ihr
PC-Player-Team

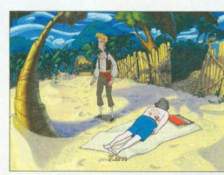





Realistisch, rasant, schön zu spielen: Bei **F1 Racing** gibt es vielleicht doch noch ein Happy-End für Dellen-Schumi. Mit piekfeinem 3Dfx-Look rast die neue Formel-1-Simulation in der Gunst unserer Redakteure nach vorne. **104**




Kommt ein Heli geflogen: **Longbow 2** ist der neue Edel-Leckerbissen für Simulations-Fans. Mit verbesserter Bedienung und aufgemöbelter Grafik erleben Sie spannende Tiefflug-Missionen. **118**

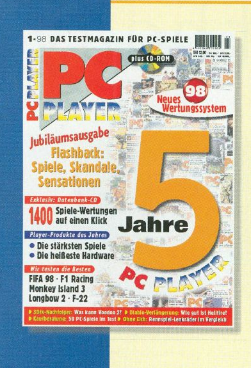



Verflucht gut: Wo der **Curse of Monkey Island** tobt, wird Ihr Zwerchfell heftig erschüttert. Die lange ersehnte Fortsetzung von LucasArts' Piraten-Jux erfreut mit moderner Grafik, vollen Humorbreitseiten und kniffligen Puzzles. **78**

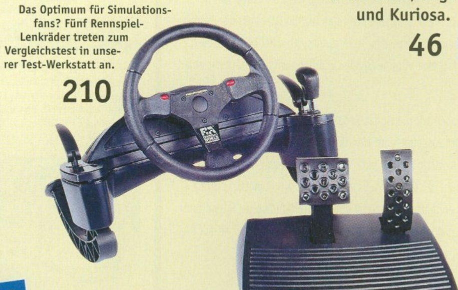


Hol's der Klabautermann: Die komplette deutsche Vollversion des Vorgängers **Money Island 2 - LeChuck's Revenge** finden Sie diesen Monat auf der CD-ROM von PC Player plus. Alle Gags, alle Puzzles und jede Menge Grog: In diesem Klassiker des Adventure-Genres bleiben weder Kehlen noch Augen trocken. Mit List und Tücke muß unser Held Guybrush Threepwood das Largo-Embargo lösen und seinen Erzfeind LeChuck besiegen. Wer in der Seeräuber-Satire steckenbleibt, findet in dieser Ausgabe die passende Komplettlösung.

INHALT

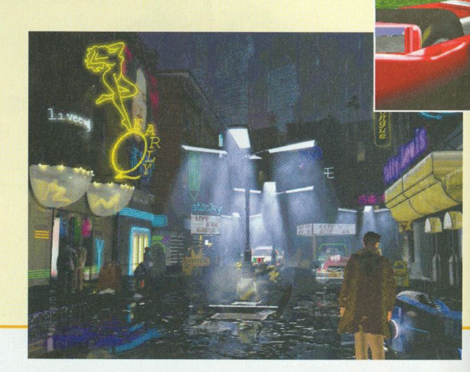


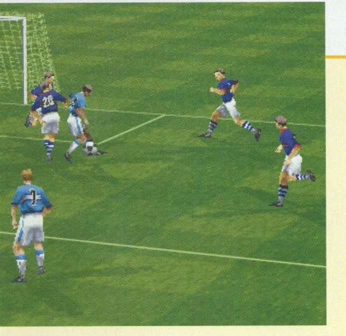






Microsofts »CART Precision Racing« ist das Thema eines Exklusiv-Specials, das dieser Ausgabe beiliegt.







Der neue Stealth-Jäger startet gleich zweimal: In »F22 ADF« geht es realistisch zu, der »F-22 Raptor« ist actionlastiger.

114 + 122



Äußerst realistisch fährt es sich in Ubis Softs »F1 Racing«. Das ist uns einen Platin Player wert. **104**

Die Jagd auf die Replikanten hat begonnen: »Blade Runner« ist endlich testreif. **94**

News

Previews

Online

Tips & Tricks

Rubriken

Hardware

Specials

Spiele-Tests

Da konnte jemand nicht bis Weihnachten warten. Der arme Teddybär wurde dieses Weihnachten gegen einen PC eingetauscht!

Kennen Sie jemand, der das ganze Jahr gut zu Ihnen war? Dann belohnen Sie ihn mit einem G5-166M. Dieser PC hat nicht nur einen Intel Pentium® Prozessor mit MMX™ Technologie, das schnelle Sportster Winmodem® von U.S. Robotics und die neuesten Multimedia Titel, sondern wird als Paket komplett mit einem Epson Stylus® 300 Drucker geliefert. Erleben Sie die neuesten Softwaretitel, surfen Sie durchs Internet und drucken Sie Dokumente mit dem neuesten 720dpi-Farbdrucker von Epson. Dieses perfekte System für Einsteiger ist ideal für Familie und Arbeitszimmer und rettet gleichzeitig Ihre Festtagslaune, denn es kostet nur DM 2.999.

Bei Gateway 2000 wissen wir, daß der Heiligabend hektisch werden kann, und haben deshalb die komplette Software bereits auf Ihrer Festplatte installiert. Auspacken, einschalten und schon kann's losgehen.

Jedes Multimediasystem kommt serienmäßig mit den Microsoft Home Essentials, dem unentbehrlichen Softwarepaket für zuhause. Und die meisten unserer Multimedia-PCs werden außerdem noch mit einem weiteren Paket geliefert. Sie haben die Wahl: Gateway Games Pack°, Gateway Grips Collection° oder Gateway Discovery Pack°, ganz wie Sie wollen.

Wir fertigen Ihren PC exakt nach Ihren Wünschen und liefern ihn direkt an Ihre Haustür. Und wenn Sie Hilfe brauchen, ist unser Technischer Support nur einen





gebührenfreien Anruf von Ihnen entfernt. Solange Sie Ihr System besitzen.

Ein Computer von Gateway 2000 ist ein ideales Weihnachtsgescchenk - rufen Sie uns an.

Gateway 2000 wünscht Ihnen fröhliche Weihnachten!

GATEWAY2000

"You've got a friend in the business."®

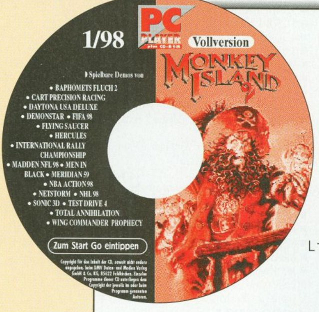
0130 829 470

http://www.gateway2000.de

Showroom – Adressen und Öffnungszeiten:

Kaiserstraße 28, 60311 Frankfurt/Main
Thomas Wimmer Ring 1, 80539 München
Hohenstaufenring 74, 50674 Köln
Montag – Freitag 10.00 – 19.00 Uhr
Samstag 10.00 – 15.00 Uhr

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung • Clonshaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irland
Tel.: 00-353-1-797-4040 • Fax: 00-353-1-797-4700 • Geschäftszeiten: Mo. – Fr. 9.00-22.00 Uhr, Sa. 9.00-18.00 Uhr



cd-inhalt

Prall gefüllt und dicker denn je: Die CDs platzen diesen Monat aus allen Nähten, weshalb neue CD-Inhaltsseite dringend notwendig wurden. Ab diesem Monat finden Sie deshalb an dieser Stelle im Heft den verbesserten CD-Inhalt, damit Sie noch einfacher Ihre Lieblingsdemo finden und installieren können.

SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser neues Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ Von hier aus kommen Sie zu den Spieledemos, wenn Sie auf die Taste »Demos« klicken. Wählen Sie aus dem Menü die von Ihnen gewünschte Demo mit der Maus aus. Sie erhalten dann zunächst eine kurze Beschreibung der Demo. Mit einem beherzten Klick auf »Starten« installiert das Menü-System die Demo auf Ihrem PC.

■ Für den Fall, daß Sie die Demos, Tools und andere Programme nicht über unser Menü, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse sowie die Startprogramme der einzelnen Spiele zusammengetragen. Hier erfahren Sie auch, wo sich die Videos auf der CD befinden und wo Sie Treiber und andere Tools finden.
Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com

Sie können uns auch per Post unter der neuen Adresse des Verlags erreichen: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Stichwort: CD-ROM, Gruberstr. 46a, 85586 Poing.

INHALT PLUS-CD

Vollversion

Monkey Island 2	\VOLLVERS\MONKEY2\MONKEY2.EXE

Spielbare Demos

CART Precision Racing	\DEMOS\MSCART\MSCART.EXE
Daytona USA	\DEMOS\DAYTONA\DDX_DEMO.EXE
Demonstar	\DEMOS\DEMONS\SETUPDS.EXE
FIFA 98 – Die WM-Qualifikation	\DEMOS\FIFA98\FIFARTWC.98\FIFARTWC.EXE
Flying Saucer	\DEMOS\SAUCER\SETUP.EXE
Hercules	\DEMOS\HERCULES\HERCULES.EXE
International Rally Championship	\DEMOS\IRCDEMO\RALDEMO.EXE
Madden NFL 98	\DEMOS\MADDEN\MADDEN.EXE
Men in Black	\DEMOS\MIB\MIBSETUP.EXE
Meridian 59	\DEMOS\MERIDIAN\SETUP.EXE
NBA Action 98	\DEMOS\NBA\NBA_DEMO.EXE
Netstorm	\DEMOS\NETSTORM\NS105.EXE
NHL 98	\DEMOS\NHL98\NHL98DEM.EXE
Sonic 3D	\DEMOS\SONIC3D\S3D_DEMO.EXE
Test Drive 4	\DEMOS\TDRIVE4\TD4DEMO.EXE
Total Annihilation	\DEMOS\TOTALA\TADINST.EXE
Wing Commander Prophecy	\DEMOS\WCPTEST\WCP3DFX.EXE

Videos

Multimedia Leserbriefe (5:58)	\VIDEOS\MMLB198\MMLB9801.AVI
Blade Runner (1:56)	\VIDEOS\BLADERUN\BLADERUN.AVI
Diablo: Hellfire (0:39)	\VIDEOS\HELLFIRE\HELLFIRE.AVI
F22 ADF (0:39)	\VIDEOS\F22\F22.AVI
FIFA 98 – Die WM-Qualifikation (0:51)	\VIDEOS\FIFA98\FIFA98.AVI
Men in Black (0:33)	\VIDEOS\MIB\MIB.AVI
Monkey Island 3 (1:20)	\VIDEOS\MONKEY\MONKEY.AVI
Quake 2 (0:36)	\VIDEOS\QUAKE2\QUAKE2.AVI
The Reap (0:32)	\VIDEOS\REAP\REAP.AVI

Patches

iF-22 (Patch auf Version 3.3)	\TOOLS\F22\IF22G33.EXE

Missionen

Incubation	\TOOLS\INCUB



Am einfachsten installieren Sie die Demos der CD mit unserem neuen Menü-System. Wenn dieses nach dem Einlegen der CD nicht von selbst startet, führen Sie im obersten Verzeichnis der CD einfach GO.EXE aus.



Treiber

DirectX 5	\DEMOS\SAUCER\DIRECTX\DXSETUP.EXE

Online-Dienste

AOL (für Windows 95)	\ONLINE\AOL30\AOLSETUP.EXE
CompuServe (für Windows 95)	\ONLINE\CSERVE\CS302\SETUP.EXE
CompuServe (für Windows 3.1)	\ONLINE\CSERVE\WINCIM\SETUP.EXE
Metronet (für Windows 95)	\ONLINE\METRONET\SETUP.EXE
Metronet (für Windows 3.1)	\ONLINE\METRONET\WIN31\SETUP.EXE
T-Online	\ONLINE\TONLINE\SETUP.EXE

INHALT JUBILÄUMS-CD

Spielbare Demos

Close Combat 2	\DEMOS\CLOSECOM\MSABTF.EXE
Dark Angael	\DEMOS\DARKANGL\SETUP.EXE
Drilling Billy	\DEMOS\DRILBILL\GO.BAT
Excalibur 2555 A.D.	\DEMOS\EXCA2555\EXCAL_PC.EXE
Final Impact	\DEMOS\FINALIMP\GO.BAT
Galapagos	\DEMOS\GALAPAGO\SETUP.EXE
Links LS 98	\DEMOS\LINKLS98\LS98DEMO.EXE
Need for Speed 2 – Special Edition	\DEMOS\NFS3SE\NFS2SEA.EXE
Nuclear Strike	\DEMOS\NUKEDEMO\NUKEDEMO.EXE
Pax Imperia	\DEMOS\PAXIMPER\SETUP.EXE
Schleichfahrt (3Dfx)	\DEMOS\SCHLEICH.3DF\GO.BAT
Seven Kingdoms	\DEMOS\7KINGDOM\7KD1020.EXE
Zork: Der Großinquisitor	\DEMOS\ZORKINQ\SETUP.EXE

Treiber

GLide 2.43 für 3Dfx-Karten	\PROGRAMM\3DFX\GRTVGR.EXE
DirectX 5	\PROGRAMM\DIRECTX.50\DX5GER.EXE

Audio-Tracks

Turok: Deep Jungle Mix (4:36)	Track 2
Turok: Original-Spielmusik »In the Treetops« (5:33)	Track 3
Extreme-G: No Limit (4:25)	Track 4
Extreme-G: Original-Spielemusik (2:54)	Track 5

JUBILÄUMS-CD

■ Überraschung: Wenn Sie sich die normale Ausgabe der PC-Player ohne CD gekauft haben, werden Sie wohl erstaunt geschaut haben. Sie halten nämlich trotzdem eine CD in der Hand. Einmalig zum 5jährigen Jubiläum unseres Spielemagazins haben wir die Gesamtauflage mit dieser Bonusscheibe bestückt. Wer sich die Plus-Ausgabe kauft, bekommt also insgesamt zwei CDs geboten.

■ Die Jubiläums-CD enthält neben aktuellen Demos auch eine Spezialausgabe unsere Datenbank »Daten-Player«. Sie ist diesen Monat gefüllt mit über 1400 Wertungen aus der fünfjährigen Geschichte von PC Player. Wie Sie den neuen Daten-Player benutzen, lesen Sie bitte auf Seite 19 nach.

Musik von Turok

Auf der »Jubiläums-CD« finden Sie zwei knackige Musikstücke aus dem Soundtrack von Acclaims 3D-Shooter »Turok« (Track 2 und 3) sowie zwei Musiken aus »Extreme-G« (Track 4 und 5). Das jeweils erste Stück ist eine clubtaugliche Remix-Version. Bei dem zweiten Stück handelt es sich jeweils um die Originalmusik aus dem Spiel.

Installation

■ Bitte spielen Sie Monkey Island nicht direkt von der CD, sondern kopieren Sie sich das Spiel unbedingt vorher in ein leeres Verzeichnis Ihrer Festplatte. Benutzen Sie aus diesem Grund auch nicht unser Windows-Menü für den Start des Spiels. Die Spieledateien finden Sie auf der Plus-CD im Verzeichnis »\VOLLVERS\MONKEY2«
Nach dem Umkopieren auf die Festplatte führen Sie dort die Datei MONKEY2.EXE aus. Wenn Sie das Spiel direkt von der CD starten, können Sie zwar ohne Probleme spielen, allerdings werden Sie Spielstände nach einem Neustart nicht wiederfinden.

■ Das Spiel benötigt ungefähr 550 KByte freien MS-DOS-Speicher (nicht mit dem Gesamtspeicherplatz Ihres PC verwechseln). Diese Menge dürfte auch unter Windows 95 zur Verfügung stehen. Wenn Sie Probleme mit dem Speicherplatz bekommen, erzeugen Sie sich am besten ein Icon im Programm-Menü der Startleiste. Klicken Sie auf »Start«, »Einstellungen« und »Task-Leiste«. Dann geht es weiter mit »Hinzufügen ...«. Suchen Sie nun mit der Taste »Durchsuchen ...« die von Ihnen kopierte Datei MONKEY2.EXE. Klicken Sie dann so lange auf »Weiter >«, bis das Icon installiert ist.

■ Damit Sie die Musik von Monkey Island 2 genießen können, müssen Sie das Programm mit einem kleinen »a« dahinter starten. Beispiel: »MONKEY2 a«. Dadurch wird die Adlib-kompatible Soundausgabe aktiviert. Alle verfügbaren Parameter haben wir in dem Kasten »Kommandozeilen-Parameter« aufgeführt.

Vollversion: Monkey Island 2

Ein wahrer Piratenschatz liegt in den Datentiefen der Plus-CD begraben: die Vollversion von LucasArts' klassischer Piraten-Komödie »Monkey Island 2«. Alle Puzzles, alle Gags, komplett in Deutsch.



Guybrush Threepwood schippert per Sarg zur Voodoo-Magierin.

Als LucasArts 1992 »Monkey Island 2« auf den hungrigen Markt warf, avancierte dieses Spiel flugs zum Reverenzprodukt in Sachen Adventure. Reichlich knackige Rätsel wollten gelöst werden, bis unser tapferer Freibeuter endlich seinen ewigen Widersacher LeChuck in die Jagdgründe schicken konnte. Diesen Monat haben wir die deutsche Vollversion von Monkey Island 2 auf unsere CD gepackt.

Achtung! Bitte lesen Sie zunächst unbedingt den Kasten »Installation« durch. Bevor Sie sich in das aufregende Abenteuer stürzen, wartet dann noch die Kopierschutzabfrage auf Sie. Basteln Sie dazu bitte die in dieser Ausgabe liegende »Mix'n Mojo«-Drehscheibe zusammen (siehe Seite 133). Jetzt bringt man die auf dem Monitor angezeigten Zutaten mittels der Codescheibe in eine Linie und guckt nach dem gesuchten Endfeld wie zum Beispiel »Worms« oder »Tattoo Rash«. Die beiden darüber stehenden Zahlen werden nun in die Leerstellen auf Ihrem Bildschirm eingetragen.

Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle des Möchtegern-Freibeuters Guybrush Threepwood. In der unteren linken Ecke sehen Sie Felder mit allen Aktionen, die Sie anwenden können, während sich in der rechten Ecke das Inventar befindet. Drücken Sie die linke Maustaste, um Guybrush herumlaufen zu lassen. Um komplexe Kommandos zu bauen, klicken Sie zunächst ein Verb und dann den Gegenstand an, auf den sich diese Aktion beziehen soll. Ein Klick mit der rechten Maustaste bewirkt automatisch eine naheliegende Tätigkeit; in den meisten Fällen ist das »schau«, um ein Objekt zu untersuchen.

Die erste Grundregel für alle angehenden Piraten ist: Entwenden Sie alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Wichtig ist auch die Unterhaltung mit allen Charakteren, seien sie auch noch so seltsam. Drittens begiebt sich der kluge Freibeuter zu späteren Zeitpunkten erneut an schon besuchte Orte. Wenn Sie wirklich hoffnungslos festhängen sollten, dann werfen Sie doch einen Blick in unsere Komplettlösung ab Seite 286. **(hf)**

Kommandozeilen-Parameter

Geben Sie den jeweiligen Buchstaben hinter MONKEY2 an. Sie können die Buchstaben auch kombinieren: »MONKEY2 a v k« gibt den Sound zum Beispiel über Adlib aus, nutzt die VGA-Karte und verwendet die Tastatur.

Sound:

a	Sound über Adlib
s	Sound über Soundblaster
r	Sound über Roland LAPC-1 (oder MT-32)
i	Sound über PC-Lautsprecher

Grafikmodus:

m	MCGA-Grafikmodus verwenden (Uralt-IBM-Grafikkarte)
v	VGA-Grafikmodus verwenden (ist automatsich aktiv)

Steuerung:

mo	Steuerung über Maus
j	Steuerung über Joystick
k	Steuerung über Tastatur

tastatur-tips

F5	Spiel laden und speichern
F8	Spiel neu beginnen
ESC	Rede-Szene überspringen
Leertaste	Spiel pausieren
Ü / *	Sound lauter/leiser
+ / -	Text schneller/langsamer
.	Dialogzeile ausblenden
Strg M	Auf Maus-Steuerung umschalten
Strg J	Auf Joystick-Steuerung umschalten
Strg C / Alt X	Spiel beenden

Die Top-Demos des Monats

Spielbare Demo
FIFA 98



Die FIFA-Demo bietet eine Neuauflage des WM-Qualifikations-Topspiels zwischen Italien und England.

Mit »FIFA 98 - Die WM-Qualifikation« sorgt EA Sports für eine bemerkenswert realistische Fußball-Simulation. Eine Halbzeit lang können Sie sich selber von 3D-Kulisse und komplexer Steuerung überzeugen. Im Options-Menü stellen Sie neben diversen spielerischen Feinheiten auch die Sprache der Bildschirmtexte ein. Mit einem Klick auf »Type of Match/Art des Spiels« geht es vom Hauptmenü aus Richtung Stadion. In der Demo können Sie nur ein Freundschaftsspiel wählen. Außerdem erwarten Sie in dieser Schnupperversion stets England und Italien. Bewegen Sie Ihren Joystick zu der Seite, die Sie steuern wollen. Während des Spiels drücken Sie die ESC-Taste, um die Betrachterkamera zu verändern.

In dieser Demo sind die Kommentare der Sportreporter noch in Englisch. Bei der deutschen Vollversion (die wir in dieser Ausgabe testen) erwarten Sie hingegen kernige Kommentare von Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch.

technik



Titel: FIFA 98 • Genre: Sportspiel • Hersteller: Electronic Arts • Festplattenbedarf: keine Installation notwendig • Minimum-Anforderungen: Pentium/90, 16 MByte RAM, Windows 95, DirectX 5 • Verzeichnis: Vollversions-CD: \DEMOS\FIFA98\FIFRTWC\FIFARTWC.EXE

Spielbare Demo
Total Annihilation



Drei komplette Levels stecken in der Demo von Total Annihilation.

Das vorliegende Demo des preisgekrönten Echtzeit-Strategiespiels von GT Interactive enthält eine Minikampagne mit drei komplett spielbaren Leveln. Nach der Wahl einer der drei Schwierigkeitsgrade ergreifen Sie die Partei der »Arms«, die gegen die ruchlosen »Core« zu Felde ziehen. In der ersten Mission müssen Sie mit Ihren Einheiten nur zu einer einsam gelegenen Basis durchbrechen. Während des zweiten Auftrags stellen Sie mit Ihrem Commander eine Basis in die 3D-Landschaft. In der dritten und schwersten Mission machen Sie mit den spinnenartigen »Spiders« Bekanntschaft. Wenn die Rohstoffvorräte dabei zur Neige gehen sollten, verwandeln Sie mit dem Commander herumstehende Bäume in Ressourcen.

technik



Titel: Total Annihilation • Genre: Echtzeit-Strategie • Hersteller: GT Interactive • Festplattenbedarf: 20 MByte • Minimum-Anforderungen: Pentium/90, 16 MByte RAM, Windows 95, DirectX 5 • Verzeichnis: Vollversions-CD:\DEMOS\TOTALA\TADINST.EXE

Spielbare Demo
Sonic 3D

Rennigel Sonic ist in Sonic 3D wieder unterwegs. Die Demo bietet den kompletten ersten Level.

Wieder ist der böse Dr. Robotnik unterwegs, und Sie müssen mit dem blauen Rennigel Sonic versklavte Tierchen befreien. Springen Sie den Viechern auf den Kopf, so daß sie sich verwandeln. Sammeln Sie diese ein und bringen sie zu einem Ring. Wenn Sie fünf Tiere pro Abschnitt eingefangen haben, kommen Sie in den nächsten.

Die Demo bietet den kompletten ersten Level der Vollversion. Starten Sie nach der Installation das Programm »PCSONIC.EXE« im Installationsverzeichnis. Die Demo benötigt darüber hinaus DirectX 5.

Taste	Funktion
Strg	Springen
Shift	Zusammenkungeln und beschleunigen
Pfeiltasten	In entsprechende Richtung laufen
Return / F3	Karte einblenden
F9	Screenshot
Alt F4	Demo verlassen

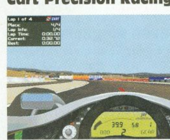
technik



Titel: Sonic 3D • Genre: Action • Hersteller: Sega • Festplattenbedarf: 7 MByte • Minimum-Anforderungen: Pentium/90, 16 MByte RAM, Windows 95, DirectX 5 • Verzeichnis: Vollversions-CD:\DEMOS\SONIC3D\S3D_DEMO.EXE

Noch mehr Demos...

Cart Precision Racing



Realistisches neues Rennspiel von Microsoft: Erforschen Sie die Korkenzieher-Kurven und andere Spezialitäten der berühmten »Laguna Seca«-Strecke. Die Demo unterstützt auch 3D-Grafikkarten.
Genre: Rennspiel
Hersteller: Microsoft
Festplattenbedarf: 34 MByte
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\MSCART\MSCART.EXE

Close Combat 2

In diesem Strategiespiel stellen Sie Kämpfe des zweiten Weltkrieg nach. Vor Spielbeginn sollten Sie sich in der Option »Boot Camp« alle Informationen über diese Demo durchlesen.
Genre: Strategiespiel
Hersteller: Microsoft
Festplattenbedarf: 40 MByte
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\CLOSECOM\MSABTF.EXE

Dark Angael

»Abuse« und die Folgen: Auch in dem Jump-And-run »Dark Angael« lassen Sie Ihre Spielfigur nicht nur durch die Gegend hüpfen, sondern zielen mit der Maus zusätzlich auf Ihre Gegner.
Genre: Jump-and-run
Hersteller: Vacarios Visions
Festplattenbedarf: 41 MByte
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\DARKANGL\SETUP.EXE

Daytona USA Deluxe

Frisch aus der Spielhalle kommt eine für 3D-Grafikkarten angepaßte Version des Rennspiel-Hits von Sega auf Ihren PC. Die besten Ergebnisse erhalten Sie, wenn Sie einen MMX-Prozessor haben.
Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega
Festplattenbedarf: 12 MByte
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\DAYTONA\DDX_DEMO.EXE

Demonstar

Die Demo bietet deftiges Weltraum-Geballer im Stile guter alter Arcade-Automaten für einen oder zwei Spieler.
Genre: Action
Hersteller: Mountain King Studios
Festplattenbedarf: 10 MByte
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\DEMONS\SETUPDS.EXE

Drilling Billy

Das Action-Denkspiel hält Sie ganz schön auf Trab. Miese Monster gehören in Löcher, die Sie erst buddeln müssen.
Genre: Actionspiel
Hersteller: Magic Bytes
Festplattenbedarf: 7 MByte
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\DRILLBILL\GO.BAT

Excalibur 2555 AD

Fesche Schwertkämpferin hüpft in die Zukunft, um Roboter und Monster zu verdreschen. Weise Gespräche und Puzzle-Meisterungen dürfen auch nicht fehlen.
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Telstar
Festplattenbedarf: keine Installation notwendig
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\EXCA2555\EXCAL_PC.EXE

Final Impact

Freunde vertikaler Ballerspiele kommen hier zum Zuge. Allerdings läuft die Demo nur unter reinem MS-DOS und es darf kein Speichermanager wie EMM386 geladen sein.
Genre: Action
Hersteller: Brainbug Productions
Festplattenbedarf: 15 MByte
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\FINALIMP\GO.BAT

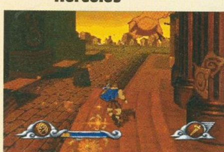
Flying Saucer

Flugstunden einmal anders: In »Flying Saucer« besteigen Sie eine fliegende Untertasse und lehren den Erdlingen das gruseln. Die Demo unterstützt auch 3Dfx-Grafikkarten.
Genre: Simulation
Hersteller: Software 2000
Festplattenbedarf: 54 MByte
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\SAUCER\SETUP.EXE

Galapagos

Spielen Sie Evolution und begleiten Sie das unbedarfte, aber lernfähige Krabbeltier Mendel durch gefährliche Level. Die Demo läuft auf einer Karte mit 3Dfx-Chipsatz am flüssigsten.
Genre: Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Electronic Arts
Festplattenbedarf: 45 MByte
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\GALAPAGO\SETUP.EXE

Hercules



Nicht nur im Kino, sondern auch auf dem PC lehrt der antike Muskelmann den Bösewichtern das Fürchten. Die Demo bietet einen Level der Vollversion. Achtung: Starten Sie die Demo bitte nicht direkt von der CD, sondern kopieren Sie vorher den Inhalt von \DEMOS\HERCULES in ein leeres Unterverzeichnis Ihrer Festplatte.
Genre: Jump-and-Run
Hersteller: Disney Interactive
Festplattenbedarf: 16 MByte
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\HERCULES\HERCULES.EXE

International Rally Championchip

Wanderdünen auf dem Mittelstreifen bereiten einem echten Rally-Fachmann keine Probleme. Die Demo läuft ohne Installation direkt von der CD.
Genre: Rennspiel
Hersteller: Europress
Festplattenbedarf: keine Installation notwendig
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\IRCDEMO\RALDEMO.EXE

Links LS '98

Die Neuauflage des Golfklassikers besticht durch feine Steuerung und schöne Grafik. In dieser Demo dürfen Sie mit maximal zwei Spielern die ersten neun Löcher von »Kapalua Bay« antesten.
Genre: Sportspiel
Hersteller: Access
Festplattenbedarf: 29 MByte
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\LINKLSS98\LS98DEMO.EXE

Madden NFL 98

Die NFL-Saison nähert sich Ihrem Höhepunkt. Trainieren Sie für das Superbowl-Finale in dieser authentischen Football-Simulation. Starten Sie nach der Installation das Programm MAIN.EXE im Verzeichnis »EXE« des Installationsverzeichnisses.
Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Festplattenbedarf: 35 MByte
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\MADDEN\MADDEN.EXE

Men in Black

Cool und Schwarz: Die Men in Black schützen uns vor Außerirdischen. Schlüpfen Sie in die Haut von Agent »J«, und legen Sie den Schlawinern das Handwerk.
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Gremlin
Festplattenbedarf: 34 MByte
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\MIB\MIBSETUP.EXE

Meridian 59

Es gibt nicht nur »Ultima Online«. Auch »Meridian 59« erfreut sich als Online-Rollenspiel einer immer größeren Fangemeinde. Großer Vorteil: Der Server steht in Deutschland und bietet deshalb kurze Antwortzeiten.
Genre: Online-Rollenspiel
Hersteller: Studio 3DO
Festplattenbedarf: 31 MByte
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\MERIDIAN\SETUP.EXE

NBA Action 98

Basketball und kein Ende: In Segas Neuauflage der Sportsimulation dürfen Sie nach Herzenslust Körbe werfen.
Genre: Sportspiel
Hersteller: Sega
Festplattenbedarf: 13 MByte
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\NBA\NBA_DEMO.EXE

Need for Speed 2 - Special Edition



Beschnuppern Sie die neue Version des fetzigen Rennspiels. Für 3Dfx-Grafik benötigen Sie GLide ab Version 2.3 (finden Sie auf der Jubiläums-CD im Verzeichnis \PROGRAMM\3DFX als GRTVGR.EXE).
Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Festplattenbedarf: 10 MByte
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\NFS2SE\NFS2SEA.EXE

Netstorm

Das Strategiespiel von Activision ist zwar für den Mehrspieler-Modus gedacht. Aber auch Solospieler kommen hier nicht zu kurz. Achtung: Bitte geben Sie bei der Installation unbedingt den Laufwerksbuchstaben an (zum Beispiel C:), da das Spiel sonst nicht installiert werden kann. Starten Sie nach der Installation das Programm »NETSTORM.EXE« im Installationsverzeichnis.
Genre: Strategiespiel
Hersteller: Activision
Festplattenbedarf: 15 MByte
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\NETSTORM\NS105.EXE

NHL 98

Bei einer so schönen Eishockey-Simulation wird es einen ganz warm ums Herz. In der Demo stürzen Sie sich in eine Neuauflage des Stanley-Cup-Endspiels.
Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Festplattenbedarf: 11 MByte
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\NHL98\NHL98DEMO.EXE

Nuclear Strike

Fliegen Sie in diesem speziell für die Demo gestalteten Mini-Level mit Ihrem Hubschrauber herum, und zerbröseln Sie alles, was Ihnen in den Weg kommt. Die Demo unterstützt auch 3Dfx-Grafikkarten.
Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Festplattenbedarf: 28 MByte
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\NUKEDEMO\NUKEDEMO.EXE

Pax Imperia

Ihr Ziel ist es, das gesamte Universum zu kontrollieren, ohne daß Ihnen dabei vorher die Ressourcen ausgehen. Die Demo des SF-Strategiespiels bietet dafür eine vorgefertigte Rasse an.
Genre: Strategiespiel
Hersteller: THQ
Festplattenbedarf: 67 MByte
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\PAXIMPER\SETUP.EXE

Schleichfahrt (3Dfx)

Auch Blue Byte springt auf den 3Dfx-Zug auf und programmierte das Unterwasser-Actionabenteuer auf Voodoo-Unterstützung. Zwangsläufig benötigen Sie für diese Version der Demo eine 3Dfx-Grafikkarte.
Genre: Action-Simulation
Hersteller: Blue Byte
Festplattenbedarf: 17 MByte
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\SCHLEICH.3DF\GO.BAT

Seven Kingdoms

In diesem Strategiespiel müssen Sie nicht nur Ihre Kontrahenten auf dem Kontinent feste verprügeln, sondern nebenher auch ein Wirtschaftsimperium aufbauen.
Genre: Strategiespiel
Hersteller: Interactive Magic
Festplattenbedarf: 33 MByte
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\7KINGDOM\7KD1020.EXE

Test Drive 4

Die Demo-Version dieses Fun-Rennspiels führt nach England. Starten Sie nach der Installation das Programm »TD4NORM.EXE« im Installationsverzeichnis.
Genre: Rennspiel
Hersteller: Accolade
Festplattenbedarf: 43 MByte
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\TDRIVE4\TD4DEMO.EXE

Wing Commander Prophecy (3Dfx)

Ein kleiner spielbarerer Vorgeschmack auf das kommende »Wing Commander Prophecy«. Die Demo arbeitet nur mit 3Dfx-Grafikkarten zusammen und benötigt die GLide-Bibliothek ab der Version 2.43 (finden Sie auf der Jubiläums-CD im Verzeichnis \PROGRAMM\3DFX als GRTVGR.EXE).
Genre: 3D-Action
Hersteller: Origin
Festplattenbedarf: keine Installation notwendig
Verzeichnis: Plus-CD:
\DEMOS\WCPTEST\WCP3DFX.EXE

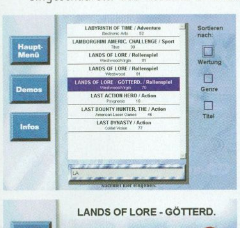
Zork: Der Großinquisitor



Das nächste große Zork-Adventure läßt nicht lange auf sich warten. Mit dieser Demo lösen Sie ein paar Probepuzzles im Untergrund.
Genre: Adventure
Hersteller: Activision
Festplattenbedarf: 4 MByte
Verzeichnis: Jubiläums-CD:
\DEMOS\ZORKINQ\SETUP.EXE

Die Jubiläums-Datenbank

Auf der Jubiläums-CD, die in diesem Monat jeder Ausgabe der PC Player beiliegt, finden Sie die Datenbank »Daten-Player«. Einmalig haben wir auch die Oldie-Datenbestände hineingeschaufelt. Das Resultat sind über 1400 Spielewertungen aus fünf Jahren PC-Player-Geschichte.



Die Datenbank ist in das Menüsystem eingebaut, und Sie müssen keine speziellen Treiber installieren. Über die Taste »Daten-Player« des Windows-Menüs aktivieren Sie das Programm. Die einzelnen Spiele können Sie mit den drei Menüpunkte am rechten Bildrand nach dem »Titel« des Spiels, dem »Genre« und der »Wertung« sortieren. Außerdem zeigt die Datenbank nur bestimmte Spiele, wenn Sie in die untere Zeile ein oder mehrere Buchstaben eingeben. Steht dort »A«, stellt die Datenbank nur Spiele dar, die mit A beginnen. Ein Bildschirmfoto wird eingeblendet, wenn Sie auf den entsprechenden Titel in der Liste klicken.

Die Sternchen-Wertungen der letzten zwei Jahre haben wir entsprechend unseres neuen Wertungsschemas umgerechnet. Dabei konnten in der Kürze der Zeit nicht alle Sternchen-Wertungen neu angesetzt werden. Die grobe Umrechnungsformel: Ein Stern entspricht 10 Punkten, zwei Sterne bekommen 30 Punkte, drei Sterne 50, vier entsprechen 70 Punkte und fünf Sterne ergeben 90 Punkte.

Außerdem sollten Sie die Wertungen der uralten Hefte nicht mehr auf die Goldwaage legen. »Ultima Underworld 2« bewerteten wir in Ausgabe 3/93 mit der Traumnote von 93 Punkten. Nach heutigen Maßstäben würden solche Oldie-Ratings sicherlich niedriger ausfallen. Aus historischen Gründen haben wir die alten Player-Wertungen unverändert in dieser Datenbank gelassen.

Video-Clips

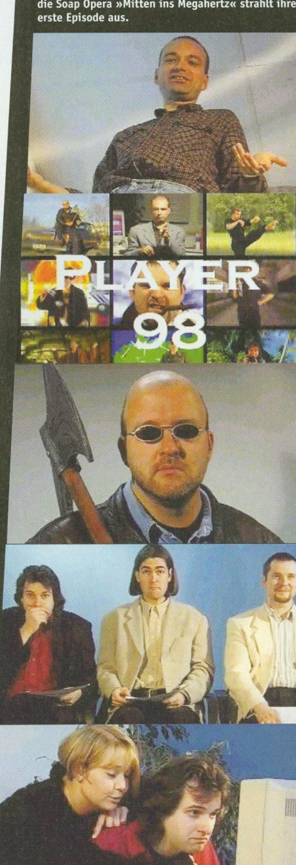
Auf der CD der PC-Player-plus-Ausgabe finden Sie nicht nur Demos satt. Zusätzlich gibt es von unseren Redakteuren kommentierte Videos zu aktuellen Spielen. So können Sie sich schnell einen Eindruck von Animationen und Sound machen.

Für Freunde ausgewachsener Albernheiten gibt es jeden Monat die »Multimedia-Leserbriefe«. In diesen Videos verulken wir die Spieleszene und bieten sensationelle Einblicke in die intimen Geheimnisse der PC-Player-Redaktion. Die Videos genießen Sie am komfortabelsten mit unserem neuen Menü-Programm. Führen Sie dazu GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus, und klicken Sie auf die Taste »Videos«. Wählen Sie mit der Maus einen der Filme aus. Der Clip wird in einem eigenen Fenster gespielt. Mit den beiden Tasten unter dem Video-Fenster steuern Sie die Wiedergabe. Die linke Taste hält das Video an und läßt es weiterlaufen; die rechte Taste startet es erneut vom Anfang an. Wenn Sie den Clip lieber mit der Medienwiedergabe von Windows betrachten, finden Sie die entsprechenden Dateien im Verzeichnis \VIDEOS der Vollversions-CD. Unsere Videos benötigen keinen speziellen Video-Treiber und lassen sich auf jedem Windows-95-System ohne Probleme anschauen.



Multimedia-Leserbriefe

Mehrere Themen halten die PC-Player-Redaktion in Atem: Ein verloren geglaubter Chefredakteur wird geklont, die neue Mannschaft stellt sich vor, und die Soap Opera »Mitten ins Megahertz« strahlt ihre erste Episode aus.



UND AM 8. TAG ERSCHAFFST DU DEINE EIGENE WELT.





Schnelle Truppe

In dieser Ausgabe tut sich einiges in der PC Player: Wertungssysteme werden renoviert, einzelne Rubriken neu konzeptioniert – und dann grinsen Sie auch noch merkwürdige Gestalten auf Seiten wie dieser an. Dabei handelt es sich um Redakteure aus den jeweiligen Fachbereichen, die Sie nicht nur in eine kuschelige Lesestimmung für die folgenden Seiten versetzen wollen. Alle Rubriken werden jetzt mit einer solchen Introseite kommentiert, um endlich einmal Luft für völlig losgelöste Kommentare, unbestätigte Gerüchte und Infos in eigener Sache zu haben.

Der Aktuell-Teil wird sich in den nächsten Ausgaben auch inhaltlich wandeln. Wie im extensiven Testteil der PC Player steht hier eine Aufgabe an erster Stelle: Sie gut zu informieren. Daher werden wir in Zukunft verstärkt über Spiele berichten, die wirklich interessant sind und zu denen Fakten vorliegen, die dem Artikelumfang entsprechen. Aufgeblähte Previews über Mittelmaß-Produkte, die sich auf ein paar Stichworte Pressetext stützen, wollen wir hingegen vermeiden.

Das bedeutet nicht, daß der Informationsgehalt geringer ausfällt. Wir werden mehr Infos und Kurz-Previews auf einer Seite plazieren, wie Sie bereits in dieser Ausgabe sehen können. Aktualität wird mehr denn je gepflegt: Der »Last Minute«-Textkasten nebenan füllt sich erst in letzter Sekunde mit Kurzinfos, die nach Redaktionsschluß hereinkamen. Hinter mir stehen schon nervöse kettenrauchende Menschen, die endlich den Artikel noch vor dem Morgengrauen belichten möchten, während unten der Druckerei-Kurier wartet.

Große Preview-Strecken wollen wir in Zukunft mit exklusiver Vor-Ort-Recherche und Hintergrundinfos kompetent füllen. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten (oder zumindest in einem davon, namentlich den USA) wird deshalb Markus Krichel für uns auf Story-Jagd gehen. Markus residiert schon seit langem als Journalist in den Staaten. Wir freuen uns, daß er ab Ausgabe 2/98 PC Player mit brühwarmen Nachrichten versorgen wird.

Sie selbst können als Computer-Paparazzo tätig werden: Wenn Sie brandheiße Branchengerüchte und Informationen haben, dann senden Sie diese bitte an die E-Mail-Adresse mschnelle@pcplayer.mhs.compuserve.com. Ihr Input landet direkt im elektronischen Briefkasten des Player-Newsreporters:

Ihr
Martin Schnelle

Martin Schnelle

+++ last minute +++

Im März 1998 bringt Interplay ein Echtzeit-Strategiespiel heraus. »Alien Intelligence« soll Ihnen laut Hersteller mehr und bessere Kontrolle über alles bieten als die Nebenbuhler. Die Entwickler wollen das Beste aus Spielen wie »Master of Orion 2« integrieren und sich so an die Spitze setzen.



Erstes Artwork zu »Descent 3«.

Neues von Parallax: Gleich zwei neue »Descent«-Titel befinden sich in der Planung. Außer dem dritten Teil der Serie arbeitet ein eigenes Team an »Descent: FreeSpace – The Great War«. Hierbei handelt es sich um reine Weltraum-Action, die samt ihrer Hintergrundgeschichte der »Wing Commander«-Reihe Konkurrenz machen will.

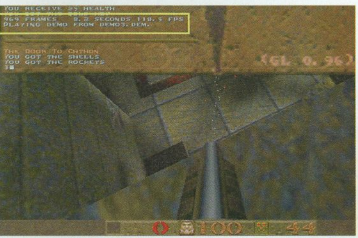
Erste Infos von der Comdex Fall

DURCH DIE WÜSTE



Sand, Casinos, Comdex: Las Vegas ist Schauplatz der PC-Trendmesse »Comdex Fall«. Hart zu Redaktionsschluß emailte uns Wüstensohn Köglmayr die ersten Infos über den großen Teich.

Die Comdex Fall in Las Vegas bricht wieder einmal Besucherrekorde. Hier die wichtigsten Erkenntnisse der ersten 48 Stunden. Eine Fortsetzung des Messeberichts folgt in der nächsten Ausgabe.



Staunen über die Frame-Geschwindigkeit (gelb markiert): Der Voodoo-2-Chip in Aktion.

Neue Produkte

Erstmals konnte man auf der Comdex den **Voodoo-2-Chip** von 3Dfx in voller Drehzahl bewundern. Das ganze rennt dermaßen, daß man Angst um den Monitor bekommt. Die Konkurrenz zeigt sich betont sorglos: »Das macht gar nichts, da zukünftige Spiele sowieso nur noch Direct3D unterstützen werden« war von manchem Grafikkarten-Mitbewerber zu hören. Wenn das nicht mal das Pfeifen im dunklen Wald ist ...

Preiswerte Video-Bearbeitung von Iomega: Buz

Acer hat eine neue Runde im Wettrennen der CD-ROM-Laufwerke eingeläutet. Der Hersteller, der bis jetzt eher für seine PCs bekannt war, zeigte das erste 32x-CD-ROM-Laufwerk. Das **Acer CD 632A** läuft über die Ultra-DMA-Schnittstelle, die man bislang nur bei Festplatten gesehen hat. Das neue Laufwerk schiebt bis zu 4,8 MByte pro Sekunde über den Bus und ist damit eine ganze Ecke schneller als die meisten Festplatten. Nur die Zugriffszeit von etwa 100 ms läßt da noch Wünsche offen.



CD-Laufwerk im Temporausch: 32x-Speed von Acer.

Auf den ersten Blick sieht die neue digitale Kamera von Sony aus wie ein Diskettenlaufwerk. Ist sie ja auch: Bei der **Digital Mavica** gibt es keine exotischen Speichermedien wie Flash-RAMs oder PCMCIA-Festplatten. Vielmehr schluckt die Kamera herkömmliche 3,5-Zoll-Disketten. Darauf passen bis zu 40 Aufnahmen in 640 mal 480 Bildpunkten mit 16,7 Millionen Farben. Die auf Diskette gespeicherten JPG-Files lassen sich sofort im PC weiterbearbeiten.

Kein neues ZIP-Laufwerk, sondern eine kleine und feine Video-Lösung kommt von Iomega. Das **Buz** besteht aus einer Anschlußbox im formschönen Dreiecksdesign und einer PC-Karte. Damit lassen sich Videos von Videorekordern, Camcordern und andern Quellen capturen. Die Auflösung reicht bis 768 mal 576 in True Color und 25 Frames in der Sekunde; das liegt gut über TV-Qualität. Einzelbilder aus Videos zu grabben ist auch problemlos möglich. Um den nötigen Durchsatz zu gewährleisten, ist die Capture-Karte des Buz gleichzeitig ein voll funktionsfähiger Ultra-SCSI-Controller. Das beste am ganzen ist allerdings der Preis. Für umgerechnet etwa 350 Mark wird Buz inklusive Video-Bearbeitungssoftware Anfang '98 bei uns auf den Markt kommen. Für diesen Preis fällt der Einstieg ins Digital-Video wirklich leicht.

High-End: Voodoo-2-Pärchen von 3Dfx

Bill spricht

Gates ruft – und alle kommen: Etwa dreitausend Journalisten aus aller Welt pilgerten einen Tag vor Comdex-Beginn nach Las Vegas, um die Visionen des Microsoft-Gurus zu hören. Doch die Show war weniger informativ als unterhaltsam. Bis aus ein paar gute Jokes hatte Gates wenig zur Lage der Computer-Nation zu berichten. Keine neuen Visionen, sondern nur die alten neu präsentiert. So bleibt uns das Trendthema »Internet« erhalten. Und das bleibt, sehr zum Mißfallen des Microsoft-Chefs, weiterhin langsam. Daran kann auch der Guru nichts ändern. Da aber anscheinend erst alles gut werden wird, wenn wir alle mit Glasfasern vernetzt sind, werden wir auf neue Visionen noch etwas warten müssen. **(tk)**

Preview: Battlezone

KAMPF IN DER ZONE

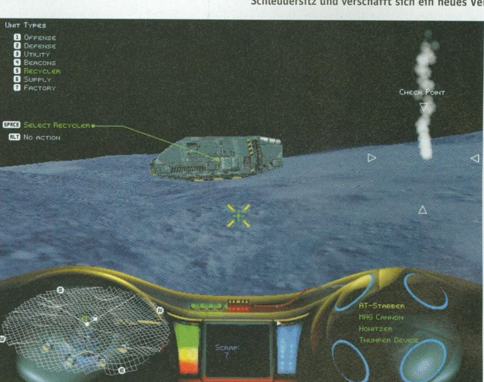


Wird das Raumschiff zerstört, betätigt Ihr Pilot den Schleudersitz und verschafft sich ein neues Vehikel.

Das Oldie-Revival geht weiter: Als Grundlage für seinen neuen Panzer-Shooter lizensierte Activision den Spielhallen-Opa »Battlezone«. Der 98er-Enkel wird mit innovativem Spieldesign und moderner 3D-Engine ausgestattet.

Panzeropa »Battlezone« erblickte als erster »3D-Shooter« das Licht der Welt – oder vielmehr das flackernde Interieur einer Spielhalle. Über schwarze »Landschaften« flimmernde Polygone (grün und unausgefüllt) bedeuteten eine Revolution der Spielewelt. Was uns heute in Anbetracht von »Armored Fist 2« oder »MechWarrior 2« nur ein müdes Lächelnd abringt, ließ 1980 noch so manches Herz höher schlagen. Activision versucht nun mit einer gründlich aufgemotzten Neuauflage, an den Erfolg Klassikers anzuknüpfen.





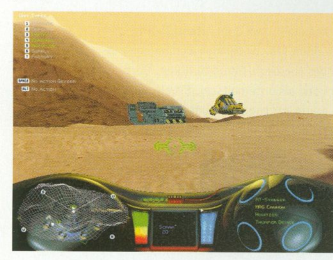
Geysire dienen als Stromversorgung für eigene Recycler und Fabriken.

Heiße Gefechte im kalten Krieg

Verschwörungstheoretiker dürfen erleichtert Luft holen: Nicht nur, daß, wie sie schon immer geahnt haben, in der Area 51 zu keiner Zeit Spionageballons existierten und das Brüderpaar Presley/Däniken von Alpha Centauri stammt, nein, es kommt noch besser. Der Kampf der Russen und Amerikaner um das Rennen zum Mond entpuppt sich als reines Medienspektakel. Während Neil Armstrong unbeholfen aus seiner Raumfähre klettert, toben auf der dunklen Seite des erdnahen Trabanten schon wilde Kämpfe um ein extraterrestrisches Metall namens »Scrap«. Aus diesem stellen die Regierungen der Supermächte gefährliche Waffen und ultramoderne Fahrzeuge her, mit denen sie sich gegenseitig auf die Nerven und ans Leder gehen.

Sie sorgen als amerikanischer Kommandant für die zufriedenstellende Ausbeute an wertvollem Material. Das Spielprinzip bietet hierbei eine außergewöhnliche Mixtur aus Action- und Strategie-Elementen. Gut ausgefeilte Benutzermenüs erlauben das Bedienen und Kommandieren der Verbände oder Produktionsstätten, während Sie nebenher Ihr eigenes Raumschiff steuern und Zweikämpfe ausfechten. An bestimmten Punkten errichten Sie mobile Stationen, welche Sie befähigen, neue Einheiten zu produzieren. So erbauen Sie Basen, schützen diese vor russischen Angriffen, sammeln Scrap und vernichten im Idealfall die gegnerischen Stationen.

Ihr Auftrag führt über verschiedene Planeten. Hier ist der Mars zu sehen.



Weniger künstlich als intelligent

Anders als beispielsweise in »Warcraft«, sollen Battlezones 30 Missionen nicht einem fest gefügten Bauplan entsprechen. Zwar legten die Programmierer Anzahl und Startpunkt Ihrer Widersacher in jedem Level fest, wo diese sich letztendlich niederlassen und wann sie ihren ersten Angriff starten, hängt einzig und allein von der künstlichen Intelligenz ab. Weiterhin soll die Tatsache, daß abgeschossene Raumschiffe recycelt werden dürfen, für mehr Ausgewogenheit sorgen. Angriffe auf das gegnerische Camp bergen gleich zwei Gefahren: Zum einen steht der allseits bekannte Verlust von Einheiten in Aussicht, zum anderen zieht das vermeintliche Opfer – ist der Ansturm erst einmal abgewehrt – Nutzen aus den zurückbleibenden Trümmern. Recycelt der Attackierte diese, spart er sich das mühselige Sammeln von eigenem Scrap. Das wiederum bedeutet, daß ein mißlungener Angriff die Kräfteverhältnisse selbst in scheinbar aussichtslosen Lagen durchaus noch entscheidend kippen kann. Ein Missions-Editor wird voraussichtlich direkt integriert sein. (vs)

Battlezone – Facts

- Hersteller: Activision
- Genre: Strategie/Action
- Termin: Februar '98
- Besonderheiten: Mischung aus Echtzeit-Strategie und 3D-Action; komplexer Nachfolger des Automatenspiels »Battlezone«.

WIR PACKEN AUS!

PC-Games	CD
3D Ultra Pinball 3: The Lost Continent (dt.) *	49,99
3rd Millenium (dt.) *	79,99
AH-64D Longbow 2 (dt.) *	79,99
Age of Empires (dt.)	99,99
Anno 1602 (dt.) *	79,99
Armored Fist 2 (dt.) *	79,99
Baphomets Fluch 2 (dt.)	75,99
Betrayal in Antara (dt.) *	79,99
Bleifuss Fun * / Bleifuss Rally *	je 59,99
Bucaneer *	69,99
Civil War General 2 (dt.) *	69,99
C&C2-Mission CD 2: Vergeltungsschlag (dt.)	29,99
Croc: Legend of the Gobbos *	79,99
Dark Earth (dt.)	79,99
Dark Reign (dt.)	89,99
Demonworld (dt.)	75,99
Der Industriegigant – Expansion Set (dt.)	29,99
Diablo – Hellfire *	39,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (dt.) *	29,99
F1 Manager Professional (dt.)	79,99
Floyd (dt.)	75,99
G-Police (dt.) *	89,99
Herrscher der Meere (dt.) *	79,99
Incubation – Battle Isle Phase IV (dt.)	69,99
I-War (dt.) *	79,99
Jedi Knights	89,99
KKND Mission CD (dt.) *	29,99
Lands of Lore 2 (dt.)	75,99
Lords of Magic (dt.) *	69,99
Lords of the Realm 2 Royal Edition (dt.) *	79,99
Men in Black (dt.) *	79,99
Monopoly Star Wars Edition (dt.)	79,99
Myth (dt.) *	79,99
NBA Live '98 *	79,99
NHL Hockey '98 (dt.)	79,99
Oddworld: Abe's Odyssee (dt.) *	79,99
Operation Eastside (Perry Rhodan) (dt.) *	79,99
Panzer General 3D (dt.)	69,99
Pax Imperia (dt.) *	79,99
PC-Dash incl. Constructor	129,99
Perfect Grand Prix Vol.2 (Zusatz für GP2)	29,99
Police Quest SWAT 2 (dt.) *	69,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	79,99
Raymans World (dt.)	49,99
Red Baron 2 (dt.) *	69,99
Riven – Sequel to Myst (dt.)	89,99
Seven Kingdoms (dt.) *	79,99
Sid Meier's Gettysburg (dt.)	79,99
Silent Hunter Commanders Edition (dt.) *	69,99
Sim City 3000 (dt.) *	99,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.)	75,99
Steel Panthers 3 (dt.) *	69,99
Streets of Sim City (dt.) *	79,99
Sub Culture (dt.) *	69,99
Syrah: The Warp Hunter *	39,99
Test Drive 4 *	79,99
TFX 3: F22 (dt.) *	79,99
Tomb Raider 2 (dt.)	79,99
Total Annihilation (dt.)	79,99
Turok *	75,99
Unreal *	79,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	69,99
Worms 2 (dt.)	75,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Destruction Derby 2 (dt.)	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	29,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	9,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	39,99
IndyCar Racing 2	9,99
MDK (dt.)	39,99
Nascar Racing 2 (dt.)	39,99
Police Quest SWAT	29,99
Rama – Rendezvous im Weltraum (dt.)	19,99
Road Rash (dt.)	29,99
Sam & Max u. Maniac Mansion 2	kompl. 29,99
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Shattered Steel	9,99
Sherlock Holmes 2 (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Super EF 2000 (dt.)	29,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

Gold Games 1

Alone in the Dark 2+3, Larry 6, Der Planer, Ishar 1-3, Anstoss, Battle Isle, DSA 1+2, Druidenzirkel, Der Clou, 1869, Oldtimer, Oxyd Extra uvm.

insgesamt 42 Top-Games auf 15 CD's zum Superkomplettpreis

komplett **19,99**

Oder in unserer Paket-Aktion:
Gold Games 1 und 2

komplett **66,–**

Unser Weihnachtstip:

F1 Racing Simulation

Ubi Soft präsentiert eine äußerst realistische Rennsimulation der Extraklasse. Überzeugen Sie sich selbst von der faszinierenden Technik und erleben Sie maximalen Fahrspaß durch excellente 3D-Grafiken, authentischen Tuningoptionen und dem Multiplayer Modus für bis zu acht Spieler in einem Netzwerk.

dt., CD-ROM *

69,99

Antons Weihnachtshits:

Caesar 2
dt., CD-ROM
39,99

Discworld 2
dt., CD-ROM
39,99

Extreme Assault
dt., CD-ROM
39,99

Larry 7
Yacht nach Liebe
dt., CD-ROM
39,99

Frohe Weihnachten!

Virtual Pool 2
CD-ROM *
69,99

Fifa Soccer '98
Die WM-Qualifikation
dt., CD-ROM *
79,99

Monkey Island 3
dt., CD-ROM *
89,99

Blade Runner

Die erste wirklich gute Filmumsetzung für den PC kommt aus dem Hause Westwood! Erleben Sie als Blade Runner Ray McCoy eine nervenzerfetzende, einsame Jagd durch das verregnete L.A. 2019.

dt., CD-ROM * **89,99**

Wing Commander Prophecy
dt., CD-ROM *
79,99

Jetzt neu!
2 x Media Point -*EXPRESS*
Die neuen schnellen Abholstationen mit dem Media Point-Standardprogramm ganz in Ihrer Nähe. (In den Express-Shops erhalten Sie nicht das Media Point-Komplettprogramm)

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Unsere Filialen:









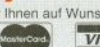


Media Point	Media Point	Media Point	Media Point EXPRESS	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin – Steglitz	**Berlin – Friedr.hain**	**Berlin – Steglitz**	**Berlin-Charlottenburg**	**Berlin – Mitte**	**Hamburg – Harvesteh.**	**Dortmund**
Bismarckstraße 63	Petersburger Straße 94	Schloßstraße 129	Dahlmannstraße 1a	Alexanderplatz 6	Grindelberg 73-75	Rheinische Straße 85
Tel.: (030) 794 72 131	Tel.: (030) 427 80 790	gegenüber Forum Stegl.	Tel.: (030) 327 01 956	gegenüber Forum Hotel	Tel.: (040) 429 11 139	Tel.: (0231) 914 25 24

Media Point	Media Point	Media Point	Media Point EXPRESS	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin – Neukölln	**Berlin – Spandau**	**Berlin – Tegel**	**Berlin – Friedr.hain**	**Bernau**	**Bremen**	**Koblenz**
Jonasstraße 29	Nonnendammallee 82	Brunowstraße 10	Voigtstraße 39	Zepernicker Chaussee	Hanseat.hof 9-Lloydhof	Rizzastraße 44
Tel.: (030) 621 60 21	Tel.: (030) 383 02 191	Tel.: (030) 434 90 991	am "Plaza - Center"	im "Forum Bernau"	Tel.: (0421) 16 80 80	Tel.: (0261) 914 10 85

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!









Solange man zurückdenkt, so lange träumt der Mensch vom Fliegen. Doch wer hoch hinaus will, der kann bekanntlich sehr tief fallen. Kann – muß aber nicht. Sabre Ace lehrt Sie, die Lüfte zu erobern und heilen Fußes auf festen Boden zurückzukehren. Am Steuerknüppel eines Kampfjets gilt es, Schritt

Sabre Ace unterstützt den Sidewinder Force Feedback Pro von Microsoft!


HEN NICHT IN DIE WIEGE GELEGT.
S HAT ER VON ANFANG AN
EHERRSCHT.
SABRE ACE
EAGLE interactive
Virgin INTERactive
für Schritt Instrumente und Maschine zu kontrollieren. Erst dann warten höhere Aufgaben am Himmel über Korea. Und nur keine Angst, runter ist noch jeder gekommen.
MICROSOFT
SIDEWINDER
Force Feedback Pro
SABRE ACE
KONFLIKT ÜBER KOREA

VOLLGAS VORAUS

Mit Beschleunigungskarten verbessert sich die Optik deutlich. (Jetfighter Full Burn)

Gleich 30 Jahre in die Zukunft haben Mission Studios die Handlung von **Jetfighter Full Burn** gelegt. Originellerweise befindet sich dann die GUS in einer schweren wirtschaftlichen Krise. Da in der Barentssee ein riesiges Ölvorkommen entdeckt wurde, beschließt eine Gruppe von radikalen Militärs schlicht und ergreifend, dieses Gebiet mit Waffengewalt zu annektieren. Auf beliebiger Seite steigen Sie nun mit insgesamt fünf unterschiedlichen Maschinen wie der F-22N oder dem fiktiven russischen Wundervogel MiG-42 auf, drei mehr als im Vorgänger.

Die Story wird von rund zwei Stunden Videosequenzen fortgeführt, womit nach dem eher lahmen »Top Gun« hier abermals eine Flugsimulation die Chance hätte, gutes Spieldesign mit einer Hintergrundgeschichte zu verknüpfen. Auf jeder Seite ist ein Missionsbaum mit jeweils 40 Aufträgen eingebaut, der Ablauf des vorangegangenen Einsatzes beeinflußt den nächsten. Die verbesserte Grafik-Engine macht Gebrauch von MMX-Prozessoren und 3D-Karten, was in der uns vorliegenden Demoversion schon für einen spürbaren Geschwindigkeitsvorteil sorgte. **(mash)**

Und hier nähert sich schon eine der neuen MiG-42 der US-Staffel. (Jetfighter Full Burn)

Jetfighter Full Burn – Facts	
▶ Hersteller:	Take 2 Interactive
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	Dezember '97

KURZ NOTIERT

➔ Zum Dark-Reign-Editor ist nun auch vom deutschen Distributor Bomico eine kostenlose Beschreibung erhältlich. Rufen Sie entweder die Support-Nummer 06103/334444 an oder gehen zur Internetseite http://www.bomico.de/darkreign.html

➔ 16 neue Strecken, davon drei, die nicht im Netz erhältlich sind, finden sich auf der Add-on-CD POD - Back to Hell. Dazu kommen acht Internet-Fahrzeuge und ein Desktop-Thema für Windows 95.

➔ Neues von Digital Anvil: Chris Roberts' Firma hat angekündigt, mit AMD zusammenzuarbeiten und unter anderem ihre neue 3D-Technologie auszunutzen. Außerdem sicherte sich Chris die Fernseh- und Kinorechte von »Wing Commander«. Die Dreharbeiten sollen im Februar 1998 in Luxemburg beginnen. (mash)

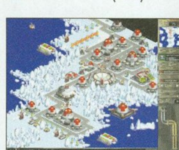
Tauranier-Trouble

Auch nach »Fallen Haven« ist der Krieg zwischen Menschen und Tauraniern nicht beendet. In der Fortsetzung **Liberation Day** mischen gleich vier Rassen mit, die alle um die Vorherrschaft eines Planeten kämpfen. Der Konflikt zieht sich diesmal über vier Kontinente hin, in denen es mehr als 50 Provinzen zu erobern gilt. Dazu stehen Ihnen rund 50 unterschiedliche Einheiten zur Verfügung, die sich genre-typisch auf dem Lande, im Wasser und in der Luft fortbewegen. Je nach Größe und Baukosten sind sie mit den entsprechenden Waffen ausgerüstet.

Um alle Möglichkeiten auszuschöpfen, forschen Sie auf 23 Gebieten und bauen so 72 Sorten von Gebäuden. Ihren Fahrzeugen stehen dabei neben den Gegnern auch noch widrige klimatische und geographische Verhältnisse im Wege. Rechnen Sie also mit klirrender Kälte und zu überwindenden Bergen.

Wie bei jedem anständigen Strategiespiel mit Aufbaukomponente sollten Sie sich um die notwendigen Ressourcen kümmern, an denen Ihre außerirdischen Kontrahenten natürlich ebenfalls vitales Interesse haben. Anfang Februar nehmen Strategen dann den Abwehrkampf gegen die Aliens auf. **(mash)**

Liberation Day – Facts	
▶ Hersteller:	Interactive Magic
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	Februar '98



Jetzt auch im winterlichen Gewand: Die isometrische Übersicht. (Liberation Day)

Strategie mit Star Trek

Neben dem 3D-Shooter »Klingon: Honor Guard« veröffentlicht MicroProse im nächsten Jahr das rundenbasierte Strategiespiel **Star Trek: Birth of Federation**. Ganz in der Tradition von »Master of Orion 2« suchen Sie sich eine von fünf Rassen aus - Klingonen, Romulaner, Cardassianer, Ferengi oder die Föderation. Ressourcen müssen gesucht und verarbeitet werden, damit Sie sich in den sechs Technologiefeldern verbessern können.

Die Spielziele sind durchaus unterschiedlich. Während es den Ferengi schon reicht, möglichst viel Latinum zu scheffeln, sollte die Förderation es vielleicht schaffen, ein Bündnis gegen die Borg ins Leben zu rufen. Die Cyborgs mit ihrer Assimilierungssucht dürfen Sie zwar nicht übernehmen, aber über die üblichen Multiplayerverbindungen suchen Sie sich Freunde aus, die dann gegen Ihr Volk antreten.

Star Trek: Birth of Federation – Facts	
▶ Hersteller:	MicroProse
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	3. Quartal '98



Kampfsequenzen werden Ihnen als vorberechnete Animationen gezeigt. (Birth of Federation)

Star Trek: First Contact – Facts	
▶ Hersteller:	MicroProse
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	2. Quartal '98

Zum Actionspiel **Star Trek: First Contact** haben wir außerdem neue Bilder erhalten, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. **(mash)**



Mit der »Unreal«-Engine dargestellt: der Maschinenraum der Enterprise. (First Contact)

LUFTKRIEGER IN 3D



Dank 3Dfx-Karten werden die nun hinzugefügten Texturen auch gefiltert. (Air Warrior 3D)

Nach wie vor treffen sich Online-Piloten zumeist bei Kesmai, um dort die am längsten existierende Netz-Flugsimulation zu spielen. In der dritten Version **Air Warrior 3D** (Arbeitstitel) gibt es nun endlich auf Flugzeugen und Terrain Texturen. Mit einem 3D-Beschleuniger werden diese sogar gefiltert. Aber nicht nur die Optik verbessert sich: Die Programmierer implementieren Trefferzonen, weswegen jetzt durch Beschuß ganz bestimmte Teile ausfallen. Schiffe greifen Sie mit Torpedos an, und mit Ihren Mitspielern sollen Sie per Mikrophon direkt reden können. Fest steht jedenfalls, daß für das Offline-Fliegen wieder jede Menge Missionen anstehen, damit Sie für das Netzspiel Erfahrung sammeln können. (mash)

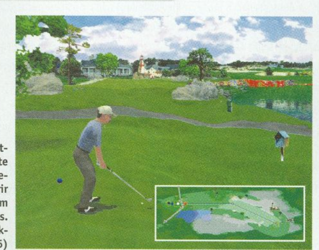
Air Warrior 3D – Facts	
► Hersteller:	Interactive Magic
► Genre:	Flugsimulation
► Termin:	1. Quartal '98

JACK IS BACK

Im Kampf um die begehrte Golfspiel-Trophäe begibt sich demnächst Accolade mit **Jack Nicklaus 5** zurück auf den Parcour. Das herausragende Merkmal, der Kurs-Editor, hat noch einmal ein komplettes Facelifting bekommen. Eine Unmenge an Texturen, Horizonten, animierten Gegenständen und sogar die Option, eigene Objekte zu basteln, fordern jeden Hobby-Golfer zum Erstellen eigener Welten auf. Mit etwas Geduld bauen Sie sich wunderschöne Plätze zusammen, wie der mitgelieferte Antarkis-Kurs zeigt. Auch die von Nicklaus designten fünf weiteren Parcours sehen prächtig aus. Das liegt nicht zuletzt an den aus Polygonen zusammengesetzten Golfern. (ab)



Jack Nicklaus 5 – Facts	
► Hersteller:	Accolade
► Genre:	Sportspiel
► Termin:	Dezember '97



Das selbstgebaute Loch probieren wir sofort im Spiel aus. (Jack Nicklaus 5)

DER MESSIAS





Vom Entwurf zur Spielfigur: Schauspielerin Nicole Maringer steht für eine weibliche Polizistin Modell.

Schenkt man David Perrys Worten Glauben, dann wird **Messiah**, das neueste Spiel seiner Firma Shiny Entertainment, eine kleine Sensation: Messiah wird 3Dfx- und Power-VR-Karten bis an ihr Limit führen und die neuesten DirectX-Treiber voll ausnutzen. Zwanzig- bis dreißig Mal soviele Details wie zum Beispiel die »Quake 2«-Engine soll der Grafiknachbrenner von Messiah auf den Monitor zaubern. Die Abenteuer des kleinen Engels Bob, der im Namen des Herrn die Erde von allerlei Schmier und Filz säubern muß, unterstützen daher auch Intels neuen AGP-Grafikstandard. Bobs einzige Chance, Satans Agenten auszuschalten, ist die Übernahme anderer Personen. Diese Thematik sorgte in manchen Teilen der USA bereits für gehörigen Wirbel, obwohl doch der Spieler für die Mächte des Guten kämpft. Währenddessen gehen die alltäglichen Arbeiten am Spiel weiter. Neben Werkeleien am Leveldesign und der Grafik-Engine wurden vor kurzem Motion-capture-Aufnahmen für die 20 verschiedenen Spielfiguren durchgeführt, da komplett computererzeugten Darsteller zu viel Rechenzeit in Anspruch genommen hätten. (ra)

Messiah – Facts	
► Hersteller:	Shiny Entertainment
► Genre:	Action-Adventure
► Termin:	April '98

Tassen im Schrank


Das Bermuda-Dreieck darf beim UFO-Szenario nicht fehlen. Die Schiffe neben dem Loch im Meer sollten sich jedenfalls vorsehen. (Flying Saucer)

Spätestens seit »Independence Day« und den X-Akten sind UFOs wieder salonfähig geworden. Also programmierte das Entwicklerteam der Firma Postlinear Entertainment eine Simulation namens **Flying Saucer**, in der die Außerirdischen ausnahmsweise nicht das Kanonenfutter sind. Vielmehr setzt sich der Spieler selbst hinter das Steuer (oder was für Bedienelemente auch immer) einer solchen fliegenden Untertasse. Natürlich gehört zu einem derartigen Szenario auch die passende Hintergrundstory. Protagonist Boone hat eine Freundin, deren Bruder unter seltsamen Umständen ums Leben kommt. Noch mysteriöser ist ihre Entführung. Und warum passieren auf einem nahegelegenen Air-Force-Stützpunkt merkwürdige Dinge? Im Verlauf von 22 Missionen kommt die Wahrheit ans Licht, wobei die Zwischensequenzen im Zeichentrick-Stil gehalten sind.


Und das ist sie nun, Ihre fliegende Untertasse. (Flying Saucer)

Ihre Flugscheibe ist mit Strahlenkanonen und zielsuchenden Raketen sowie Schutzschirmen ausgerüstet. Die Gegner verfügen über modernstes US-Militärgerät wie F-22-Flieger, »Longbow«-Hubschrauber und Panzer. Das alles stellt sich mit einer 3Dfx-Karte noch schöner dar, »weichgezeichnete« Texturen und Lichteffekte verfeinern die Optik. Startfreigabe erhalten Sie voraussichtlich noch vor Weihnachten. **(mash)**


Zuweilen vergreifen sich die UFO-Piloten mit ihrem Energiestrahl auch an harmlosen Frachtflugzeugen. (Flying Saucer)

Flying Saucer – Facts

► Hersteller:	Software 2000
► Genre:	UFO-Simulation
► Termin:	Dezember '97

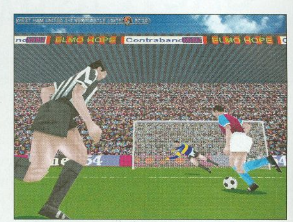
COMEBACK FÜR SENSI SOCCER

Chefprogrammierer John Hare und dem Team von Sensible Software verdanken wir seit 1992 eine ganze Latte von Fußballsimulationen. Sein neuester Streich **Sensible Soccer 2000** schaut zwar nicht viel anders aus als der Vorgänger »Sensible World of Soccer«, soll aber ohnehin weniger durch die Präsentation als vielmehr durch eine sehr einfache Bedienbarkeit die Massen begeistern. Für die Steuerung des aus der Vogelperspektive gezeigten Geschehens genügt ein einziger Knopf Ihres Gamepads, der zweite wird nur im Ausnahmefall – etwa für kurze Spurts – benötigt. Trotz der simplen Handhabung sind Kabinettstückchen wie Bananenflanken, Hackentricks oder angeschnittene Freistöße möglich.

Die Torwartkontrolle bleibt dem Computer überlassen. (Sensible Soccer 2000)


Die Spieler wurden mit über 300 Animationsphasen in Bewegung gesetzt. (Sensible Soccer 2000)

Über 300 internationale Vereins,- und Nationalmannschaften mit originalen Spielernamen aus der Saison 96/97 warten hier auf die bis zu 64 menschlichen Mitspieler. Die duellieren sich immer paarweise vor einem Rechner, um eine nationale Meisterschaft, einen Pokalwettbewerb, eine Weltmeisterschaft oder eine selbst zusammengestellte Saison auszuspielen. Vor dem Anpfiff legen Sie im Taktikmenü die Aufstellung und die Spielweise für jeden einzelnen der 20 bis 24 Ledertreter fest. Die verfügen über editierbare Eigenschaften in sieben Bereichen wie Ballkontrolle, Schußstärke oder Geschwindigkeit. Wer keine Lust auf Rasenaction verspürt, begnügt sich mit der Rolle des Managers und läßt seine Jungs gemäß den zuvor vergebenen taktischen Anweisungen für sich schwitzen. **(md)**

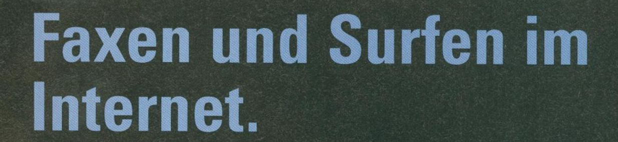


In der Wiederholung werden Szenen auch in schnittigem 3D gezeigt. (Sensible Soccer 2000)

Sensible Soccer 2000 – Facts

► Hersteller:	Sensible Software
► Genre:	Sportspiel
► Termin:	Dezember '97

SIEMENS



Mit der ISDN-PC-Karte von Siemens.

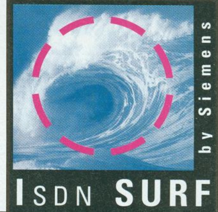
Die Datenautobahn ist die schnellste und vielleicht auch die spannendste Möglichkeit, um die Welt zu reisen.
Mit Siemens I-Surf haben Sie Ihre Fahrkarte fürs Internet in der Tasche und im PC.
Ergründen Sie das Internet, und erledigen Sie Ihre Geschäfte online. Sie versenden Faxe per Mausklick und lassen sich während Ihrer Abwesenheit vom integrierten Anrufbeantworter vertreten.
Mehr über I-Surf erfahren Sie unter: 089/722-36694

http://www.siemens.de/pn/ke

DM 177,–*

**I-Surf.
So clever wie Sie.**

*Unverbindl. Preisempfehlung (inkl. MwSt.).



HERBST

PC ACTION - 89%



PC JOKER - 87%



PC GAMES - 88%



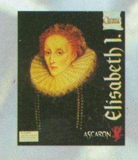
PC PLAYER - 5 von 5 Sternen





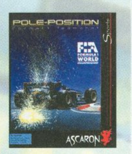
WEITERHIN ERHÄLTLICH:

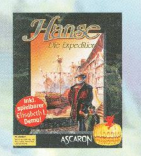








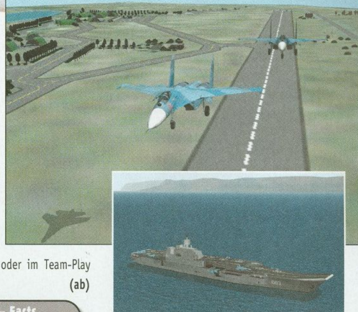




ÜBERFLIEGER

Während »Su-27 Flanker 1.5« demnächst als Budget-Titel erhältlich sein wird, arbeitet Mindscape schon an der Version 2.0. Spätestens im Sommer soll die Flugsimulation im Laden stehen.

Wenn man den frühen Informationen Glauben schenken darf, müßte **Su-27 Flanker 2.0** ein absoluter Hammer werden. Eine fotorealistische Grafik, die auch bei Tiefflügen in einer Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten nicht pixelig erscheinen soll, wird aus bisher geheimen »stereografischen« Satellitenaufnahmen erstellt. 3D-Sound inklusive Doppler-Effekt sorgt für neue Maßstäbe in puncto Atmosphäre. Auch dem Kampagnen-Mangel kann geholfen werden. Mindscape will einen dynamischen Verlauf einarbeiten, bei dem die Aktionen und Abschüsse des Protagonisten weiträumige Auswirkungen auf die Kriegsentwicklung haben. Der Mehrspielermodus unterstützt jetzt bis zu 16 Teilnehmer, die im Netzwerk oder Internet gegeneinander oder im Team-Play antreten. (ab)



Die grafischen Verbesserungen werden auch in den Bodendetails sichtbar. (Su-27 Flanker 2.0)

Auch alle Objekte wurden einen optischen Renovierung unterzogen wie dieser russische Flugzeugträger. (Su-27 Flanker 2.0)



Su-27 Flanker 2.0 – Facts

▶ Hersteller:	Mindscape
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	2. Quartal '98

Grabräuber in Ägypten

Das Leben des Archivars Meryimen könnte so schön sein, wenn man ihn nicht der Plünderung eines königlichen Grabmals beschuldigen würde. Dumm ist auch, daß im Ägypten zur Zeit des Pharaos Ramses darauf die Todesstrafe steht. In der Person von Ramos, Sohn des angeblichen Grabschänders, haben Sie drei Tage Zeit, um die Unschuld des Vaters zu beweisen – ansonsten wird er an die Krokodile verfüttert.

Das Grab der Pharaonen, für dessen Entwicklung die französischen Grafikkünstler Cryo verantwortlich zeichnen, benutzt die gleiche Engine, die schon bei »Atlantis« zum Einsatz kam. Rechnen Sie also mit Örtlichkeiten in 65 000 Farben, die sich in beiden Achsen frei um 360° drehen und schwenken lassen. 30 Personen treiben dort ihr Unwesen und geben Tips, die Ihnen bei der Lösung der Rätselkost behilflich sind. (mash)

Die gerenderten Orte entsprechen fast Fotoqualität. (Das Grab der Pharaonen)

Natürlich geht es auch in die Eingeweide der Pyramiden. Vielleicht hilft ja dieser Wandmalermeister. (Das Grab der Pharaonen)

Das Grab der Pharaonen – Facts

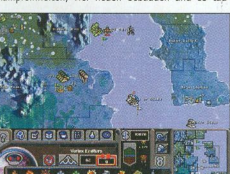
▶ Hersteller:	Cryo/Ravensburger Interactive
▶ Genre:	Adventure
▶ Termin:	Dezember '97

SF-Strategie, die zweite



Wie bei vielen Genre-Kollegen ist eine gut ausgebaute Basis Pflicht. (Deadlock 2)

Nach der Veröffentlichung des eher lauwarmen »Deadlock« vor gut einem Jahr will Accolade mit dem Nachfolger **Deadlock 2: Shrine Wars** alles besser machen. Wie gehabt bekriegen sich sieben verschiedene Rassen, die alle unterschiedliche Eigenschaften besitzen (Größenordnung »enorme Fruchtbarkeit« und andere schöne Dinge). Neben dem Kämpfen stehen auch Diplomatie und Spionage im Mittelpunkt. Die Neuheiten zeigen sich neben dem überarbeiteten Interface am auffälligsten in neun zusätzlichen Kampfeinheiten, vier neuen Gebäuden und 13 taufrischen Technologien. So kommandieren Sie auf hunderten zu besiedelnden Planeten Panzer, Flugzeuge und Zerstörer. Der Computergegner agiert nun geschickter, Luft- und Seekämpfe haben an Bedeutung zugenommen. Rund 42 Szenarien werden implementiert, und wem diese nicht genug sind, entwirft mit dem Editor neue Karten und Kampagnen. Die Programmierer erweiterten ferner die Angriffsoptionen und Siegbedingungen. Ob dieses Spiel besser als sein Vorgänger ausfallen wird, entscheidet sich voraussichtlich im Januar. (mash)

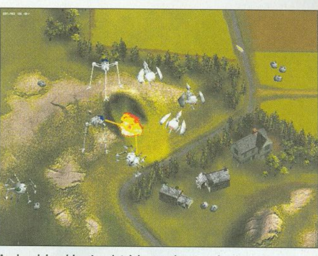


Auf der taktischen Karte behalten Sie den Überblick über das umliegende Terrain. (Deadlock 2)

Deadlock 2: Shrine wars – Facts

▶ Hersteller:	Accolade
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	Januar '98

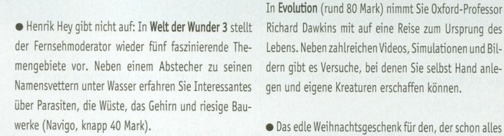
STURM AUF DIE BRITISCHEN INSELN



Auch solch ruhige Landstriche werden von den Invasoren heimgesucht. (War of the Worlds)

Die Novelle von H.G. Wells diente als Grundlage für GTs neues Strategie-Epos **War of the Worlds**. Dieses katapultiert den Spieler ins späte 19. Jahrhundert, wo der Krieg der Welten herrscht. Sie müssen sich entscheiden, auf welcher Seite Sie stehen wollen. Ist man Anführer der Marsianer, gilt es die britischen Inseln unter die eigene Obhut zu bringen. Als Anhänger der menschlichen Rasse strecken Sie die Außerirdischen nieder und nehmen das Eiland wieder unter die Fittiche.

Der Orginal-Soundtrack von Jeff Wayne und die Regeln (die dem Brettspiel Risiko nachempfunden wurden) versprechen eine spannende Atmosphäre. So ist der Levelaufbau nicht linear gehalten, da der Spieler auch vom Gegner bereits eroberte Territorien wieder angreifen kann. Die Grafik-Engine geizt nicht mit in Echtzeit berechneten Lichtquellen, realistischen Schattenwürfen und Partikeleffekten. (ps)



Die Außerirdischen greifen mit allerhand mysteriösen Robotern an.

War of the Worlds – Facts

▶ Hersteller:	GT Interactive
▶ Genre:	Strategiespiel
▶ Termin:	1. Quartal '98

SOFTWARE-NEWS

● Neues von Mindscape: In den **Abenteuern auf der Lego-Insel** (rund 70 Mark) bauen Sie sich aus den dänischen Plastikziegeln Rennwagen oder Jet-Boote, mit denen Sie sich heiße Rennen liefern. Dazu erkunden Sie die Stadt und stöbern dem gefährlichen Steinbrecher nach. **Catz 2** und **Dogz 2** (je 30 Mark) sind die Nachfolger der virtuellen Desktop-Haustiere aus PC Player 4/96. Sie hegen und pflegen den munteren Nachwuchs selbst oder adoptieren ihn aus dem Internet. Gag: Bis zu zwei Tiere tummeln sich gleichzeitig auf dem Monitor – das klappt auch mit einem Hund und einer Katze.



Katze Trude schnappt sich die vorwitzige Maus, während Kollegin Buxtehude zuschaut. (Catz 2)

● Henrik Hey gibt nicht auf: In **Welt der Wunder 3** stellt der Fernsehmoderator wieder fünf faszinierende Themengebiete vor. Neben einem Abstecher zu seinen Namensvettern unter Wasser erfahren Sie Interessantes über Parasiten, die Wüste, das Gehirn und riesige Bauwerke (Navigo, knapp 40 Mark).

● Kunst auf CD: **Scrutiny in the great round** ist die digitaler Version des gleichnamigen Kunstbandes von Jim Gasperini und Tennessee Rive Dixon. Die interaktiven Collagen handeln, wie schon Peter Gabriels »eve«, vom Zyklus des Lebens und der Menschen. Klangkünstler Charlie Morrow untermalte die interaktiven Werke mit allerlei Sphährenklängen und Geräuscheffekten (Eurovideo, 60 Mark).

● Spektrum der CD-Wissenschaft: Bei Navigo erscheinen zwei CDs, die in Zusammenarbeit mit der renommierten Zeitschrift entstanden sind. **Steinzeit bis Cyberspace** (circa 50 Mark) ist eine Chronik der Technologie, die Ihnen über 1000 Erfindungen und deren Ertüftler vorstellt. Mit dreidimensionalen Zeitstrahlen und Videos von über 60 Minuten Länge werden die Hintergründe von sieben Entdeckungs-Epochen beleuchtet. In **Evolution** (rund 80 Mark) nimmt Sie Oxford-Professor Richard Dawkins mit auf eine Reise zum Ursprung des Lebens. Neben zahlreichen Videos, Simulationen und Bildern gibt es Versuche, bei denen Sie selbst Hand anlegen und eigene Kreaturen erschaffen können.

● Das edle Weihnachtsgeschenk für den, der schon alles hat: In einer speziellen CD-Edition veröffentlicht das ultra-renommierte Magazin **National Geographic** alle Ausgaben der letzten 108 (!) Jahre auf über 30 CDs. Die 188 000 Seiten mit über 9000 Artikeln und allen Anzeigen wechseln in einer schmucken Box für rund 400 Mark den Besitzer (deutscher Vertrieb: Mindscape). (ra)

KURZ NOTIERT

→ Microsoft peilt für das 2. Halbjahr '98 DirectX 6.0 an. Direct3D soll rund 20 bis 30 Prozent mehr Leistung als Glide-Treiber von 3Dfx bringen. Die Programmierung wird sich ebenfalls einfacher gestalten. Darunter fallen auch Force-Feedback-Eingabegeräte.

→ Neues aus der Gerüchteküche: Nachdem die PlayStation-Version von Formula 1 '97 wegen rechtlicher Schwierigkeiten mit den Lizenzhaltern aus den Regalen genommen wurde, haben sich die Parteien nun geeinigt. Gegen die Bezahlung einer nicht genannten Summe – Insider munkeln von Millionenbeträgen – darf das Programm nun wieder verkauft werden.

→ Noch vor der Vollendung von »Grand Prix Legends« machen sich die Programmierer bei Entwickler Papyrus schon Gedanken über das nächste Produkt. NASCAR Racing 3 soll noch vor dem Weihnachtsfest 1998 erscheinen.

→ Der Release von Unreal hat sich verschoben. Der 3D-Shooter von Epic kommt nicht vor April '98 heraus.

→ Mittlerweile wurde die Lokalisierung von Phantasmagoria 2 fertig. Für 100 Mark können Sie nun die Schreie der bedauernswerten Opfer auch in deutsch hören.

(mash)

AGE OF EMPIRES

Man kann in Schönheit sterben.



PC Games 11/97:

„Age of Empires erhält den ‚PC Games Award' mit einer Wertung von 94%."



Power Play 8/97:

„Age of Empires könnte ‚Civilization' als Kultspiel ablösen."



PC Player 10/97:

„Diese Wirtschaftssimulation besitzt das Kampfsystem eines Echtzeit-Strategiespiels und alle Voraussetzungen, eines der bislang besten Spiele von Microsoft überhaupt zu werden."



Oder siegen.
• Hochauflösende 3D-Grafik in Echtzeit
• Spannung durch neueste künstliche Intelligenz
• Einzigartige Spieltiefe mit umfangreichen Szenarien und individuellen Kampagnen
• Gestaltung eigener Spielwelten
• Mehrspieler-Umgebung auch über das Internet
• Soundtrack in CD-Qualität
Microsoft
AGE of EMPIRES
Ein Spiel über große Zivilisationen und Eroberungen

Das **virtuelle** Schlachtfeld

Der Detailgrad zeigt sich hier in den realistischen, transparenten Auspuffgasen und den bleibenden Kettenspuren. (EBT Tank)

Eine ganz neue Simulationsreihe startet Digital Image Design im März des nächsten Jahres. Unter dem Oberbegriff »Electronic Battlefield of Tomorrow« wird eine Serie von Programmen erscheinen, die per Netzwerk und Internet verschiedene Waffengattungen unter ein Dach bringen soll.

Der erste Titel **EBT Tank** beschäftigt sich, nomen est omen, mit Panzern. DID plant, jeweils dem Land entsprechende Versionen herausbringen: So sollen Briten den »Challenger«-Tank benutzen und Deutsche das Steuer eines »Leopard 2« übernehmen. Dank Beschleunigerkarten erwarten wir eine ähnliche Optik wie bei »F22 ADF«, auch der Detailgrad wird sehr hoch ausfallen. Neben dem absolut realistischen physikalischen Verhalten der Fahrzeuge bringen die Programmierer den Auflösungsgrad angeblich bis hinunter auf Grashalm-Ebene. In weiterer Zukunft sind Internet-Upgrades geplant, die neben zusätzlichen Szenarien Kampfflieger, Hubschrauber und eventuell sogar Fußtruppen implementieren. Mit etwas Glück wird eine reine Online-Version noch vor Weihnachten veröffentlicht. (mash)



Auch Gebäude stehen auf der Zielliste der Panzer. (EBT Tank)

EBT Tank – Facts

- Hersteller: DID
- Genre: Panzersimulation
- Termin: März '98

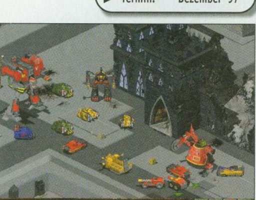
BEFREIUNG IM 40. JAHRTAUSEND

In 38 000 Jahren haben die Menschen bei **Space Marine – Final Liberation** den Weltraum schon lange erobert. Leider hausen in der Zwischendimension, die zum Raumflug unerläßlich ist, einige Monstrositäten, deren Schergen wie Orks und Genräuber den Reisenden das Leben schwer machen. Überdies fallen sie auch noch Welten und deren Bewohner an, weswegen die Spezialeinheit »Space Marines«, auf den intergalaktischen Plan tritt.

In über 30 Szenarien kommandieren Sie die Truppen des Imperators auf menschlicher Seite, um den bösen Außerirdischen mit über 100 verschiedener Sorten Kriegsgerät den Garaus zu machen. Darunter befinden sich neben leichten Scout-Einheiten archaische Waffensysteme wie gewaltige moderne Versionen von Belagerungstürmen, Mech-ähnliche Stahlkolosse oder Panzer. Ihnen stehen Fußtruppen zur Seite, deren schwer gepanzerte Kampfanzüge von formidabler Schlagkraft sind. Maximal vier Spieler balgen sich um die Vorherrschaft in dem Titel, der übrigens im »Warhammer 40K«-Szenario von Games Workshop angesiedelt ist. Ein weiteres rundenbasiertes Spiel in dieser Welt der Brettspielhersteller ist übrigens bei SSI in Arbeit und soll Ende nächsten Jahres erscheinen. Sobald Details vorliegen, informieren wir Sie natürlich. (mash)

Space Marine – Final Liberation – Facts

- Hersteller: SSI
- Genre: Strategie
- Termin: Dezember '97

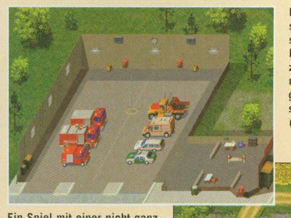


Dem Szenario entsprechend halten sich die Bauten im gotischen Stil. (Space Marine – Final Liberation)



Eine schöne Basis ist immer hilfreich. (Space Marine – Final Liberation)

NOTRUF AUF DEM PC



Hier befinden sich die verschiedenen Rettungsfahrzeuge und können ihren Aufgabe zugewiesen werden. (Emergency)

Ein Spiel mit einer nicht ganz alltäglichen Idee kommt aus dem Hause Topware. In Emergency haben Sie die Leitung über ein Rettungsteam inne, das aus bis zu 20 Sorten Einsatzfahrzeugen bestehen kann. Vom Krankenwagen über das Feuerwehrauto bis hin zum Löschflugzeug – alles dient dazu, Krisensituationen in den Griff zu bekommen. In einer isometrischen Draufsicht gilt es etwa, einen Motorradcrash zu einem möglichst glimpflichen Ende zu bringen. Das ist noch recht einfach zu lösen, indem Sie einen Arzt herbeischaffen und den Verkehr umleiten. Auch Katastrophen wie Flugzeugabstürze, Waldbrände oder sogar AKW-Gegner, die mit Terroranschlägen auf Atommülltransporte drohen, stehen auf Ihrem Einsatzplan. Je nachdem, wie gut Sie die 30 gestellten Aufträge lösen, erhalten Sie Geld und können Ihre Rettungsbasis ausbauen. Retter in der Not werden Sie aber wohl erst im nächsten Jahr spielen dürfen. (mash)

Solche Staus gilt es möglichst zu vermeiden. (Emergency)

Emergency – Facts

- Hersteller: Topware
- Genre: Echtzeit-Strategie
- Termin: 1. Quartal '98

Nachspiel



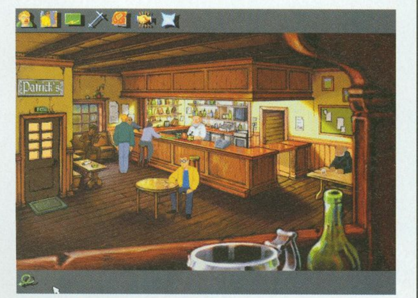
Eine neue Rubrik für Spielesammlungen: Nachdem die Hall of Fame zum Oldie-Schaukasten umfunktioniert wurde, stellen wir frische Compilations und Wiederveröffentlichungen ab sofort in dieser Rubrik vor.

Megapak 8

Die »Megapak«-Compilations haben sich über die Jahre hinweg als eine wirklich gute Anschaffung erwiesen. Auch der achte Teil bietet zehn gute bis sehr gute Spiele. Eine besonders harte Strategie-Nuß hört auf den Namen **Master of Orion 2**. Diese komplexe Mischung aus Forschung, Handel, Diplomatie und Weltraumkämpfen lädt zu einer langen Nachtsitzung ein. Strategisch geht es auch bei **Jagged Alliance: Deadly Games** zu. **Jack Nicklaus 4** mag zwar nicht ganz so schön und detailgetreu wie Golf-Konkurrent »Links LS« sein, gefällt aber durch einen schönen Kurs-Editor. Das liebevoll gezeichnete **Baphomets Fluch** darf in keiner Adventure-Sammlung fehlen; **Rallye Racing 97** simuliert die Strapazen einer 28 Etappen langen Rallye. Die **SimCity 2000 Netzwerk Edition** ist für Solospieler leider nicht optimal; die Handhabung wird von einer gewissen Umständlichkeit belastet. Für Fans von allem, was schwer gepanzert daherkommt, hat Koch Media auch an **Mech-Warrior 2** und **iM1A2 Abrams** gedacht. Letzteres ist vielleicht die akkurateste Panzersimulation auf dem Markt, kann Einsteiger aber leicht abschrecken. Apropos abschrecken: Das doch etwas betagte Adventure **Return to Zork** glänzt mit einer unfreundlichen Installationsroutine, an der so mancher verzweifelt. Kult ist hingegen die 15 Spiele starke Sammlung **Atari 2600 Action Pack**, bei der VCS-Modul-Oldies unter Windows zu neuem Leben erwacht werden. Unterm Strich ergibt dies eine enorm abwechslungsreiche Sammlung mit relativ aktuellen, qualitativ guten Spielen. **(ab)**

MEGAPAK 8 – FACTS

- **Hersteller:** Koch Media
- **Sprache:** Deutsch
- **Circa-Preis:** 1. Quartal 1997
- **Hardware, minimum:** Pentium-PC, 12 MByte RAM, Windows 95, 2x-CD-ROM
- **Anleitung:** Befriedigend
- **Masse:** Gut
- **Klasse:** Sehr gut



Mit dabei im Megapak 8: George Stobbard reist auch durch irische Pubs, um die Rätsel von Baphomets Fluch zu lösen.


Der F 22-Flugsimulator
von DID ist so realistisch,
daß Sie glatt abheben.
Sichern Sie sich schnell einen Platz im Cockpit,
bevor Helm und Sauerstoffmaske Pflicht hinter
Ihrem PC werden.
DID™
DIGITAL IMAGE DESIGN
Erhältlich ab November 1997.
(voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel)

MAXIMALER SOUND

Die **Maxi Sound 64 Dynamic 3D** ist eine neue Soundkarte von Guillemot, die 3D-Audio beherrscht. Bis zu vier Lautsprecher können hier an die Karte angeschlossen werden. Speziell dafür programmierte Spiele (»Direct Sound 3D« von Microsoft) ordnen Klangquellen dann nicht nur links und rechts im Klangbild an, sondern auch vor und hinter dem Spieler. Aber auch Titel, die nicht mit dieser Technik vertraut sind, peppt die Karte 3D-soundtechnisch auf. Darüber hinaus bietet sie einen General-MIDI-Sythesizer mit 64 Stimmen, 2 MByte RAM für Wavetable-Daten (das sich auf 18 MByte mit Standard-PS/2-SIMMs aufrüsten läßt) und einen konfigurierbaren Multieffekt-Prozessor. Die Karte wird mit der Sequenzer-Software »Cakewalk Express« geliefert und kostet rund 250 Mark. (hf)



An die »Maxi Sound 64 Dynamic 3D« kann man bis zu vier Lautsprecher anschließen. Spezielle Spiele ordnen die Klangquellen dann im kompletten dem Spieler umgebenden Raum an.

DVD ZUM BESCHREIBEN

Eigentlich sollte DVD schon längst zu haben sein. Allerdings hapert es bislang an entsprechenden CDs. Matsushita bleibt davon unbeeindruckt. Die Firma stellt ab Januar 1998 mit dem LF-D101 ein DVD-RAM-Laufwerk mit SCSI-Schnittstelle vor, das spezielle Scheiben mit einer Kapazität von 5,2 GByte beschreiben und auch wieder löschen kann. Es kann darüber hinaus mit so gut wie allen anderen Silberlingen etwas anfangen: Audio-CDs, CD-ROM, einmal beschreibbare CDs (CD-R), wiederbeschreibbare CDs (CD-RW), DVD-ROM, DVD-Video und einmal beschreibbare DVDs (DVD-R). Umgerechnet kostet das gute Stück rund 1400 Mark, ein Rohling schlägt mit circa 70 Mark zu Buche (bei einem Dollerkurs von 1,75 Mark). (hf)

Cyberman 2 im Internet

Den 3D-Joystick Cyberman 2 von Logitech kann man direkt über das Internet bestellen.

So langsam kommt das Internet auch in Deutschland in Schwung: Den **Cyberman 2** von Logitech kann man ab sofort für rund 150 Mark unter www.cyberman2.de bestellen. Bei dem Gerät handelt es sich um einen Joystick, mit dem sich sechs Achsen gleichzeitig steuern lassen und der besonders für 3D-Spiele geeignet ist. Zusätzlich besitzt er acht Tasten und läßt sich für alle normalen Spiele einsetzen, sofern diese unter Windows 95 laufen. Logitech bietet seit Mitte November auf der Internet-Site außerdem einen Kali-Server an, mit dem man übers Internet mit anderen Spielern um die Wette kämpfen kann. Darüber hinaus gibt es einen »Descent 2«-Wettbewerb. Die Teilnahmebedingungen sind auf der Verpackung des Cyberman 2 ausgeschrieben. (hf)

DOS-SPIELE unter Windows 95

Da denkt man, mit Windows 95 sind alle Speicherplatzprobleme gelöst. Aber weit gefehlt: MS-DOS-Spiele machen immer noch Ärger. Hilfe naht nun von Quarterdeck. Der Spezialist für Speicherplatz bietet mit QEMM 97 ein Programm an, mit dem DOS-Spiele unter Windows 95 laufen, ohne daß das System heruntergefahren werden muß. Mit dem »PIF-Optimizer«, ein Bestandteil des Pakets, stehen DOS-Spielen bis zu 630 KByte freier MS-DOS-Speicher zur Verfügung. Darüber hinaus beschleunigt die 97er-Variante die Ladezeiten für viele Anwendungen. Die Software gibt es ab sofort zu kaufen und kostet rund 200 Mark. (hf)

KLEIN ABER FEIN

Terratec bringt jetzt eine weitere Soundkarte der unteren Preisklasse auf den Markt: Die neue **Base 64** richtet sich wie die »Base 1« an Spieler mit kleinem Budget. Sie ertönt mit Wavetable-Synthesizer und 300 Klängen, einen Effekt-Prozessor für Hall und Chorus sowie das 3D-Klangsystem »VSpace«. Hinzu kommt die übliche Spielekompatibilität (Adlib OPL-3, Windows-Soundsystem mit 48 kHz, Full-Duplex-Modus), sowie Anschlüsse für Joystick, MIDI-Geräte und ein RDS-Radiomodul. Die Karte geht für rund 170 Mark über den Ladentisch. (hf)



Viel Leistung für wenig Geld: Die Base 64 von Terratec bietet neben die für Spieler wichtigen Kompatibilitätsmodi auch einen GM-Sythesizer.

ERLEBEN *und spielen Sie Fußball, wie Sie es noch nie zuvor getan haben. KICK OFF ´98 – WORLD CUP SOCCER bringt Ihnen die Spannung und Action des größten Fußballturniers der Welt auf Ihren PC. Mit absolut atemberaubender Grafik und überragender künstlicher Intelligenz in einer dieser rasanten Sportart angemessenen Geschwindigkeit.*

- Insgesamt 120 Nationalmannschaften mit den für sie typischen Taktiken und Spielverhaltensmustern.
- 2880 international erfahrene Spieler mit ihrem individuellen Erscheinungsbild.
- Das Aufwärmen gibt selbst Anfängern die Möglichkeit, schnell konkurrenzfähig zu werden.
- Spielen Sie im Freundschaftsmodus sowie volle 30 Runden im Challenge- (Herausforderungs-) Modus.
- Erstellen Sie eigenständig Weltmeisterschaften und Ligawettbewerbe.
- Spielen Sie und drei weitere Spieler gegeneinander oder miteinander am Computer. Wirklich jede Kombination ist möglich.
- Die Gegnerintelligenz paßt sich Ihrer Spielstärke an.







Als die PCs spielen lernten

Eine kurze Geschichte der effektiven Spielzeit: PC Player blickt auf fünf spannende Jahre zurück.

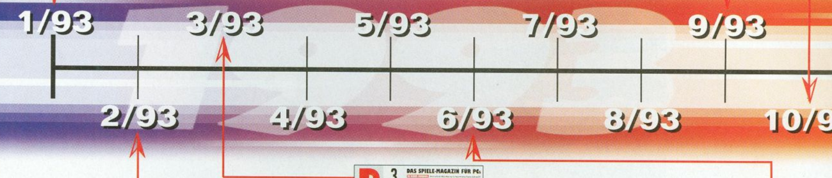


Start mit Hindernissen: PC Player hätte eigentlich schon mit Ausgabe 10/92 das Licht der Zeitschriftenwelt erblicken sollen. Kleinere verlegerische Komplikationen sorgten für ein verspätetes Debüt auf der »World of Commodore«-Messe in Frankfurt, wo bereits Ende '92 vorab die ersten druckfrischen Exemplare verkauft wurden. Bei einem legendären Pizza-Meeting im Münchner Osten dealte der damalige Geschäftsführer Michael »Scharfi« Scharfenberger PC Player in den sicheren DMV-Hafen.

Die Redaktion war zu Zeiten der Startausgabe noch bescheiden besetzt: Zu zwei Chefredakteuren (Heinrich Lenhardt, Boris Schneider) gesellten sich zwei freie Mitarbeiter (Toni Schwaiger, Michael Thomas). Letztere mußten mit zum Fototermin antreten, »... damit das Gruppenbild nicht so leer aussieht«. Die Titelthemen vor exakt fünf Jahren: eine Preview zu »Lemmings 2«, das Game Pad von Gravis und Golf-Simulationen. Langsame Spiele und Upgrade-Sorgen beutelten uns schon damals. Aus dem Test des »Need for Speed«-Vorfahren »Car & Driver«: »Sie brauchen in jedem Fall einen schnellen 386-Rechner; ein 20-MHz-386SX ist eigentlich schon zu langsam ...«.



In jener grauen Vorzeit, als Disketten populär und CD-ROMs exotisch waren, wollte der Kopierschutz nicht so rasch aussterben. Eine besonders originelle und Kunden-verärgernde Methode präsentierte 21st Century. Der fade Flipper »Pinball Dreams« ließ sich exakt dreimal von der Originaldiskette installieren; danach konnte die Floppy nur noch als Bierdeckel herhalten. Die ganze Schikane gab es wohlgemerkt zusätzlich zur Handbuchabfrage.





Auftakt der allseits beliebten Rubrik »Bizarre Anwendungen«. Unter der Überschrift »Liebe geht durch das Keyboard« rezensiert Heinrich Lenhardt den »elektronischen Liebesbrief«. Unsere Langzeitstudie in Sachen »Auswirkungen«: Der Autor verweilt derzeit immer noch in Steuerklasse 1.



Das am höchsten bewertete Spiel des ersten Jahrgangs wird getestet. Fürs 3D-Rollenspiel »Ultima Underworld 2« kassieren Origin und Looking Glass satte 94 Punkte. Spielerische Tiefe und (für die Maßstäbe von 1993) exzellente Grafik verursachen die Tester-Euphorie.

Mit der Aussicht auf Ruhm, Reichtum und indizierte Spiele konnten wir Zeichner Rolf Boyke zum Start einer neuen Staffel »Starkiller«-Comics überreden. Die mehr als merkwürdige Serie entstand Ende der 80er Jahre im Fachmagazin »Power Play«. Die neuen Folgen in PC Player konfrontierten den Leser mit Zeitreisen, Killertomaten und einem Typen namens Bill Bates ...



Der bizarrste Computer der Saison: Amstrads »Mega PC« schluckt nicht nur Disketten, sondern auch Videospiel-Module fürs Sega Mega Drive. Der langsamen 386SX-Kiste mit dem schlechten Monitor ist aber kein kommerzieller Erfolg vergönnt.

Das neue, von unserer Ästhetik-Geheimwaffe Friedemann Porscha designte PC-Player-Logo prunkt auf dem Umschlag. Bei der Gelegenheit vermehrt sich die Redaktion: Thomas Werner kommt in den Genuß, als erster »Normalredakteur« von gleich zwei direkten Vorgesetzten behelligt zu werden.



Legende:

 PC Player intern

 Skanalöses Ereignis

 wichtiges Spiel

PC-Evolution



Der 486er mit 66 MHz gilt als High-End-PC für Spielefans, da genießt PC Player einen ersten Blick in die Zukunft. Boris Schneider probiert Spiele auf einem 15 000 Mark teuren Pentium-System von Dell aus. Sein vorausschauendes Fazit: »In nächster Zeit wird kaum eine Softwarefirma so verrückt sein, uns ein Spiel zu bescheren, das nur auf einem Pentium annehmbar läuft. Aber bei Firmen wie Origin ist man ja vor keiner Überraschung sicher«.

Zwei langlebige Rubriken erscheinen erstmals in PC Player. Die »Hall of Fame« würdigt ältere, verdiente Spiele; erster Kandidat: »Secret of Monkey Island«. Unter »Keine Panik« werden Problemlösungen zu alltäglichen PC-Krisenszenarien erklärt.

PC Player testet einen bahnbrechenden 3D-Shooter von id Software. Mittlerweile ist der Klassiker in Deutschland indiziert, wodurch uns Nennung und Bild untersagt sind. Der unter den Ladentisch verbannte Titel hatte nicht nur innovative Grafik, sondern machte ganz nebenbei Spiele-Netzwerke salonfähig und reanimierte das Shareware-Prinzip: Eine großzügige Demofassung des Programms wurde verschenkt; überzeugte Spieler kauften dann die Vollversion.

Die Nächsten, bitte: Susan Sablowski verstärkt als Assistenz das Redaktionsteam. Nachdem sie ihre Nahkampferfahrung perfektioniert hat, zähmt sie später als Chefin vom Dienst sogar wilde Produktionspersonen und Layouter. In diesem Monat geben zudem Jörg Langer und Florian Stangl ihren Einstand im PC-Player-Testteam. Auf dem Gruppenbild strahlt auch Textchefin Babs Schwaiger mit.

11/93 12/93 1/94 2/94 3/94 4/94 5/94 6/94 7/94 8/94

Am 30. November erscheint das PC-Player-Sonderheft »CD Player«. Der Preis von 24,80 Mark wirkt kräftig, aber binnen einer Woche ist die Erstauflage ausverkauft. Kein Wunder, schließlich war es Deutschlands erste Spielezeitschrift mit einer CD-ROM, auf der Dutzende von Demos steckten.

Mit »SimCity 2000« legt Maxis einen wunderbaren Stadt-Simulator vor, der als großer Strategie-Klassiker in die Annalen eingeht. Für den Hersteller ging es von da an nur noch bergab: Zukünftige Titel der Serie wie »SimIsle« verkamen zu Langeweilern. Nach dem völlig gefloppten »SimGolf« war Maxis reif für eine Übernahme: Electronic Arts schluckte 1997 die Sim-Softwarefirma.

Rein spielerisch gesehen ist »Rebel Assault« aus heutiger Sicht ein kleines Kaliber. Aber Weihnachten 1993 war das LucasArts-Programm die heißeste Scheibe seit Erfindung des CD-ROM-Laufwerks. Als erste CD-only-Großproduktion eines renommierten Publishers sorgte die spektakuläre Grafikorgie dafür, daß das CD-ROM den endgültigen Durchbruch als Massenmedium für PC-Spiele schaffte.

Westwood zeigt auf der ECTS-Messe in London erste Grafiksequenzen des Rollenspiels »Lands of Lore 2«. Als Veröffentlichungstermin wird unverzagt der Januar 1995 genannt. Doch es soll noch bis zum Herbst 1997 dauern, bis die »Götterdämmerung« endlich in den Regalen steht. Das ist ein Verspätungsrekord, gegen den das Warten auf Bullfrogs »Dungeon Keeper« wie ein akademisches Viertelstündchen anmutete.



Sachen gibt's, die gibt's gar nicht. Da hat ein Spiel laut Anleitung und Packungsrückseite viele Features, die in Wirklichkeit völlig fehlen. Man vergleiche: Statt des versprochenen Airbags hätte der Neuwagen – ätsch! – nur eine Papiertüte überm Armaturenbrett baumeln. Als Sierra das SF-Strategiespiel »Outpost« veröffentlichte, war die Kundenempörung jedenfalls groß. Monorail, Straßenbau, mehrere Kolonien managen – alles versprochene, aber nicht eingebaute Funktionen. Auch mehrere nachgeschobene Patches konnten das Produkt nicht vom Mogelpackungs-Moder reinwaschen.

Computerspiele pflegten im deutschen Fernsehen ein Schattendasein zu führen. Doch dann gab uns das ZDF die volle Dröhnung: werktäglich eine halbe Stunde »X-Base«, ebenso live wie dilettantisch. Millionen ehrbarer Gebührenzahler tasteten entgeistert nach den Blutdruck-Tropfen. Die vermurkste Mischung aus Videospiele-Zweikampf und Kinderfernsehen entschwand schnell im tiefen Tal der Quotenlöcher. Aus heutiger Sicht wirkt das trashige Treiben mit Eddie Highscore fast schon rührend bis kultig.

Das Spiele-Phantom der 90er Jahre heißt »Heart of Darkness«. Nach spektakulären Messevorführungen brachte PC Player diesen Monat eine Preview über das Jump-and-run der französischen Entwicklertruppe Amazing Studio. Angesichts wunderschöner Render-Sequenzen freute sich Publisher Virgin schon auf einen weltweiten Hit. Doch hinter dem grafischen Zuckerwerk steckte anscheinend nicht viel Substanz: Das gute Stück ist bis heute nicht fertig und gilt als verschollen.

9/94 · 10/94 · 11/94 · 12/94 · 1/95 · 2/95 · 3/95 · 4/95 · 5/95 · 6/95

Ab Ausgabe 10/94 gibt es PC Player in zwei Ausgaben: Zum normalen Heft gesellt sich »PC Player plus« mit CD-ROM. Nach dem großen Erfolg unserer CD-Player-Sonderhefte war die Zeit reif für monatliche CD-Beigaben, auf denen sich aktuelle Spieledemos und digitalisierte Videos wie die »Multimedia Leserbriefe« tummelten. Letzteres Kleinod entstand in dieser Ära unter der Regie von Toni »Steven« Schwaiger.

Die nächste Videospiel-Generation rückt an. Dank einer spektakulären Umsetzung von »FIFA Soccer« ist der 3DO-Standard in aller Munde. Als vermeintlicher Leckerbissen für den PC-Fan präsentiert sich der »3DO Blaster«, eine Steckkarten-/CD-Laufwerk-Kombination zum Einbau in den trauten Tower. Allerdings kostet der Spaß rund 800 Mark und damit mehr als eine 3DO-Spielkonsole. Dieses System rutschte zudem bald in die Ritzen der Bedeutungslosigkeit ab: Sony rollte mit der PlayStation den CD-Spielkonsolenmarkt von hinten auf.

Der Siegeszug der CD-ROM und seine Folgen: Das neue Medium bietet reichlich Platz für digitalisierte Videosequenzen. Während die meisten Spielefirmen bislang mit Laienpersonal arbeiteten, heuerte Origin für »Wing Commander 3« richtige Profis an. Bekanntester Schauspieler ist Mark Hamill, der Luke Skywalker in der Star-Wars-Trilogie verkörperte. Trotz des hübschen Schnickschnacks hinterläßt Wing Commander 3 einen unguten Nachgeschmack: Die Spieltiefe wurde zugunsten der Präsentation zurückgeschraubt.



Henrik Fisch läuft im Hafen von PC Player ein, wo er die stürmischen Seen von Hardware und CD-ROM bereist. Nachdem wir Roland Austinat schon während seines Studiums als freien Mitarbeiter mißbrauchten, stößt er jetzt voll und ganz zum Team PC Player.

In diesem Monat stellt PC Player ausführlich das neue Betriebssystem Windows 95 vor. Das ist der Auftakt für einen verblüffenden Siegeszug: Gut zwei Jahre später benötigen die meisten Neuheiten Windows 95, während IBMs wohlgemeinter Versuch eines konkurrierenden Betriebssystems scheiterte. Kein Wunder, schließlich versäumte man das Ankurbeln der Spieleproduktion für OS/2.

Als erste Zeitschrift testet PC Player Westwoods »Command & Conquer«. In einem seltenen Anfall von Euphorie preist unser Titeltext den Kandidaten als »das Strategie-Spiel des Jahres« – wohlgemerkt mitten im Sommer! Der Erfolg des Echtzeit-Thrillers war enorm. Für kontroverse Diskussionen sorgte lediglich die »entschärfte« deutsche Version, bei der Roboter statt Soldaten über die Schlachtfelder tapsen.

Grabgesang für den 486er: Pentium-Systeme rutschen unter die 5000-Mark-Preisbarriere und drängen sich immer mehr als Spielekisten auf. Die ersten Programme, die nur auf Pentium-PCs laufen, sind nicht mehr fern.

Der große Rivale für »Command & Conquer« heißt »Warcraft 2«. Unsere Tester finden Blizzards Fantasy-Strategiespiel zwar höchst unterhaltsam, geben Warcraft 2 aber eine etwas niedrigere Gesamtwertung. Der Jahresrückblick auf 1995 bietet prominente Nominierungen für »Niete des Jahres« (»Frontier 2«) und vergebliche Redaktionswünsche (»Eintracht Frankfurt steigt nicht ab«).

Sehr populär und schnell indiziert: Mit derben Gags und einfallsreichem Leveldesign sichert sich ein 3D-Shooter von 3D Realms vorübergehend den Thron im Action-Genre.

In einem vorläufigen Höhepunkt der Personalverschiebungen wird Roland Austinat vorübergehend als Entwicklungshelfer zur Redaktion »Hyper« geschickt. Heinrich Lenhardt verläßt die PC-Player-Chefredaktion, die anschließend Boris Schneider allein übernimmt, während Nico Ernst als Technik-Experte ins Team rückt. Zudem mischt Monika Stoschek seit ein paar Monaten die bis dato hoffnungslos männliche Spieletester-Riege auf.



Die umstrittenste konzeptionelle Umstellung in der PC-Player-Geschichte nimmt in Ausgabe 5/96 ihren Lauf. Anstelle einer Gesamtwertung auf der bewährten Hunderter-Skala bekommen die Leser ab sofort das »Sternchen-System« vorgesetzt. Mehrere Tester vergeben pro Spiel bis zu fünf Sterne, was für mehr Meinungsvielfalt sorgt. Die Begeisterung hält sich bei einem Teil der Leserschaft in Grenzen; die Sterne werden als zu ungenau empfunden. Da auch Redaktionen lernfähig sind, gibt es in Ausgabe 1/98 eine Wertungs-Gegenreform.

Das beste Spiel des Jahres 1996 kommt bereits im Frühjahr heraus. Mit »Civilization 2« legt Sid Meier einen überzeugenden, ausgereiften Nachfolger seines klassischen Evolutions-Strategiespiels vor. Es ist seine letzte Arbeit für Microprose. Sid macht sich danach mit seiner eigenen Firma Firaxis selbständig und programmiert »Gettysburg«.

Kuriosität in Reinkultur: Fünf Monate nach dem Test der Rennsimulation »Grand Prix 2« besprechen wir das Spiel erneut. Wieso? Die Version vom April kam nicht in den Handel. Die im Test kritisierten hohen Hardware-Anforderungen waren auch Microprose etwas zu heftig. Programmierer Crammond verbrachte deshalb noch ein paar Monate damit, das Tempo zu optimieren; erst dann wurde Grand Prix 2 veröffentlicht.

Wären die »Tomb Raider«-Programmierer den üblichen Pfaden gefolgt, würde ein muskelstrotzender Jüngling durch die Katakomben dieses Action-Adventures tollen. Aber ein Genie beim Programmierteam Core Design baute aus aufreizend drapierten Polygonen die Heldin Lara Croft, das erste Mainstream-Sexsymbol der PC-Spielegeschichte. Die aberwitzig proportionierte Protagonistin hatte mindestens genauso viel Anteil an den gigantischen Verkaufszahlen wie Leveldesign oder 3D-Engine.

5/96 — 6/96 — 7/96 — 8/96 — 9/96 — 10/96 — 11/96 — 12/96 — 1/97 — 2/97

http://www.pcplayer.de – unter dieser Adresse ist PC Player seit diesem Monat im Internet erreichbar. Unser Online-Angebot wurde vor kurzem renoviert und aktualisiert. Fahren Sie mit Ihrem Browser doch mal vorbei!

Auf ein Neues: Roland Austinat kehrt von seinem Hyper-Abenteuer zurück; außerdem tauchen Michael Schnelle, Alex Folkers und Magnus Kalkuhl im Redaktionsteam auf.

Nach zahlreichen enttäuschenden Testresultaten kommt uns endlich eine 3D-Beschleunigerkarte mit überzeugenden Werten in die Finger. Die Orchid Righteous 3D wird vom gleichen 3Dfx-Chip angetrieben wie die Diamond Monster 3D, die in Ausgabe 5/97 einen Vergleichstest gewinnt. Im Jahr 1997 kommt zur guten Performance auch der Software-Schub: Der 3Dfx-Chip mausert sich zum Hecht im 3D-Kartenteich.

Warum macht »Diablo« eigentlich so viel Spaß? So richtig erklären können wir es uns bis heute nicht, denn eigentlich ist Blizzard hier nur eine geschickte Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel geglückt. Irgendwie befördern lustvolles Leveldesign und Spielwitz pur das mittelalterliche Monsterplätten zur stärksten Sucht-Software im Nach-Weihnachts-Loch. Ganz nebenbei sorgt Diablo für einen Durchbruch in Sachen Online-Spiele. Ohne weitere Gebühr können sich bis zu vier HeldInnen per Internet auf Blizzards BattleNet-Server im trauten Teamwork zusammentun.



Erst vier Monate nach dem Eintreffen der ersten »Testversion« ist der »Bundesliga Manager 97« so stabil, daß man ihn überhaupt ausreichend lange spielen kann. Die Auslieferung einer unspielbaren, Bugverseuchten Version wurde später vom Hersteller mit einer skurrilen Geschichte entschuldigt: Im Preßwerk sei das Master mit einer früheren Version vertauscht worden. Es folgt eine Flut von Patches; erst beim Stand 1.3 ist das Spiel nach Einschätzung des PC-Player-Trainerstabs testreif.

Neu im Gruppenbild: Strategie-Fan Manfred Deppe und – tusch! – Ralf Müller; letzterer in der kurzweiligen Rolle als dritter Chefredakteur der PC-Player-Geschichte. Zwei Monate später gesellt sich Spieletester Alex Brante zur Truppe.

Als erster Mainstream-Release eines großen Publishers benötigt Psygnosis' »Formel 1« zwingend eine 3D-Beschleunigerkarte.

Nachdem der Pentium2-Prozessor am 6. Mai offiziell das Licht der Welt erblickte, wirft PC Player einen ersten Blick auf das Spielekraftwerk der (womöglich gruselig nahen) Zukunft.

Ein personell höchst turbulentes Jahr geht zu Ende; das Gruppenbild gewinnt langsam an Wiedererkennungswert. Volker Schütz wird ob seiner 3D-Shooter-Künste zum Schrecken aller Kollegen bei verlagsinternen Netzwerk-Sessions. Manfred »Der General« Duy kümmert sich bevorzugt um die strategischen Seiten des Spielelebens, während unser Youngster Philipp Schneider (nicht verwandt, nicht verschwägert) den Tips-Teil auf Vordermann bringt.

Echtzeit-Strategie satt zum Jahresende. Manfred Duy kämpft sich durch unvermeidliche Gurken (»Conquest Earth«) und erlebt echte Leckerbissen (»Dark Reign«). Auch Microsoft karrt ein Genre-Highlight Richtung Weihnachtsbaum: »Age of Empires« kombiniert Eroberungs-Essentials mit einer Civilization-kompatiblen Prise Evolutions-Management.


SPRINGER & JACOBY
wirbelt durcheinander – Sie müssen das Chaos wieder in Ordnung bringen. Zehn verschiedene
0751/86 19 41. Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.
®
Ravensburger

Zweiter Blick auf historische Spieletests

Flashback

Rendezvous mit den Testern von gestern: Klassische Spielebesprechungen aus fünf Jahren PC-Player-Geschichte, neu kommentiert von den Originalautoren. Hinter den Kulissen des Spieletest-Betriebs erwarten Sie aufwühlende Anekdoten und aktuelle Analysen.

DUNE 2 (Westwood)

Test in PC Player 2/93
Damalige Wertung: 79 von 100 Punkten

Heinrich Lenhardt heute:

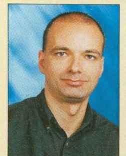
»Es gibt wirklich ganz wenige Spiele, bei denen man sich im nachhinein wünscht, daß man sie höher bewertet hätte. Dune 2 kam damals haarscharf zur Deadline von PC Player 2/93 herein. Ich spielte das Programm gehetzt übers Wochenende und hatte natürlich noch keinen rechten Schimmer, daß ich die Mutter aller Echtzeit-Strategiespiele vor mir hatte. Das Ding machte einfach nur einen Heidenspaß. Wegen der nicht gerade überwältigenden Komplexität verkniff ich mir damals haarscharf einen 80er. Der Umfang ist bei einem Spiel natürlich wichtig, aber entscheidend bleibt, ob der Motivations-Funke überspringt – und das war bei Dune 2 definitiv der Fall. Posthum wäre deshalb eine Wertung oberhalb der 80 gerechter gewesen. Immerhin gelang mir vor fünf Jahren die gar nicht so falsche Prophezeiung 'Das Programmierteam Westwood muß man sich wirklich merken'.«

HEINRICH LENHARDT

Dune II macht spontan Lust zum Drauflosspielen: Zweckmäßige Grafik, sorgfältige Soundkarten-Ausnutzung, elegante Bedienung und leichte Anfangsmissionen erleichtern den Einstieg. Eine Hilfe-Funktion in Form der jeweiligen Clan-Berater er-läutert Fragen zu den wesentlichen Spielelementen (wenn auch nur in Englisch). Geschickt auch die Verwendung von einzelnen Missionen statt eines einzigen gigantischen Szenarios. Sie haben zwischendurch immer mal ein Erfolgserlebnis, müssen aber bei jeder neuen Runde wieder bei Null anfangen. Und da kann's etwas nervig werden, denn die ersten Schritte sind eigentlich immer die gleichen: Der Reihe nach werden Stromversorgung, Fabrik, Radar und Silo instal-

Kniffe gebrem
verschiedenen
tionen auf der
den Sie imme
neuen Gebäud
pen und Fahrz
tiert, die geba
fen. Der »Muß
ren«-Effekt
unterschätzen
Tester vom Die
bis weit nach
seinem Bann.
se mit spann
überlagert von
Effekten und g
streuten Spr
Häppchen, bes
Soundblaster-
dig glühende
Dune II ist ein
gie-Spaß der
Art. Durch ein
Abwechslung
hätte das S
Gesamtwertu

Was wurde eigentlich aus ... Heinrich Lenhardt?



Wie ein Lachs, der nach langer Odyssee in seine Heimatgewässer zurückschwimmt, kehrt Heinrich Lenhardt diesen Monat in die vertrauten Laichgründe von PC Player heim. In den rund 18 Monaten seiner Player-Abstinenz schrieb er bei mehreren anderen Spielezeitschriften munter mit, fummelte in einem Forum bei Online-Anbieter AOL herum und las viele Bücher über Hundeerziehung. Gequält von Reformdrang und Heimweh nach den weiten Steppen Poings wirkt er ab sofort wieder an seiner großen Liebe PC Player mit.

CREATURE SHOCK (Argonaut)

Test in PC Player 1/95
Damalige Wertung: 57 von 100 Punkten

Heinrich Lenhardt heute:

»Da wird ein Spiel im Vorfeld gehypet ohne Ende, hat wirklich beeindruckende Grafik, und der Hersteller schwört bei der Seele seiner Großmutter, daß es das beste Stück Software seit Anbeginn der Zeit sei. Du schiebst den mutmaßlichen Leckerbissen in Dein CD-Laufwerk und bist nach ein paar Stunden völlig entgeistert: Wo, bitte, ist der Spielspaß? Als ich Argonauts Creature Shock einst mit einer harschen 57 abbürstete, war die Aufregung groß: Als einzige Fachzeitschrift Deutschlands wagte es PC Player, das grafisch aufgeblasene Spielspaß-Vakuum zu verreißen. Dabei empfinde ich die Wertung aus heutiger Sicht noch sehr freundlich. Letztendlich kommt es beim Spieletesten darauf an, die rosarote Brille auch einmal abzunehmen und die Leser vorm Kauf einer heißgeredeten Gurke zu bewahren.«

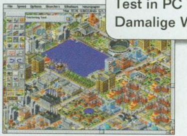
heinrich Lenhardt

t so ziemlich das erste
M-Spiel, bei dem mir die
he Sprachausgabe bes-
fällt als die englische.
er von Synchron-Profis,
h Virgin fürs deutsche
re Shock leistete, ist sein
vert. Die schicken Zwi-
Animationen gewinnen
die Vertonung unge-

reduziert sich der Anspruch aufs Richtungfestlegen und gezielte Ballern, aber das Ausklamüsern der Monster-Schwachstellen in Verbindung mit der flotten Optik kann kurzfristig motivier-
Zwischen
ist

SIM CITY 2000 (Maxis)

Test in PC Player 3/94
Damalige Wertung: 90 von 100 Punkten



Thomas Werner heute:

»Auch nach meinem absolvierten Städtebau-Studium ist mir der Spaß an SimCity 2000 noch nicht abhanden gekommen. Eine Beschäftigung mit diesem Programm könnte dem Stadtplanungs-Studenten so manche durchschnarchte Vorlesungsstunde ersparen.

Abweichungen zwischen Spiel und Realität gibt es jedoch in folgenden Punkten: Zum einen dauert es meist mehrere Jahre, bis all die beteiligten Gremien einem normalen Bebauungsplan für eine kleine Fläche zugestimmt haben. Zum anderen sollte ein guter Planer auch Psychologe und Therapeut sein, der in endlosen Gesprächen mit frustrierten Rentnern, überall Verschwörung witternden Hausfrauen und professionellen Bedenkenträgern aus allen Parteien sein Werk verteidigt.

Zudem gibt es in der Realität weniger Probleme mit Katastrophen wie Erdbeben, Feuersbrünsten oder Überflutungen, sondern vielmehr mit Unwägbarkeiten wie dem bodenbrütenden Wachtelkönig, bei dem eine Kolonie von einem Dutzend Exemplaren kürzlich in Hamburg den Bau von 3000 dringend benötigten Wohnungen stoppte (in Rußlands Steppen tummeln sich noch Zehntausende der Piepmätze).«



THOMAS WERNER

Traue nie einem zweiten Teil – diese Binsenweisheit von Cineasten erweist sich nicht nur bei Kinofilmen, sondern auch bei etlichen Computerspielen als richtig. Mit der gebotenen Skepsis erwartete ich (bei dem einst schon Sim-City zur Motivation für das Städtebaustudium beigetragen hatte) daher den angekündigten Nachfolger.
eschah – Maxis
Messepro-

raten, mit
Entwickle
waren. Die
ierenden Z
Gefangen
Knast und
Plätze und
mit einem
Es ist faszi
Nichts eine
hen zu lass
mit den
Gegebenh
ren. Hier l
mehr über
d die Abl

Was wurde eigentlich aus ... Thomas Werner?

Nach dem Ausstieg bei der PC Player ging es erst einmal nach Hamburg, wo Thomas sein Stadtplanungs-Studium mit einem schnittigen »Dipl.-Ing.« beendete. Er beschäftigte sich während des Studiums unter anderem mit kühnen Projekten wie der Buslinienführung durch die Altstadt von Münster. Schließlich zog es ihn studienhalber für ein Jahr ins Architektur-Dorado New York, wo er an Planungen für das Künstlerviertel SoHo mitwirkte. Derzeit brütet er über eine etwaige Rückkehr ins journalistische Fach.

AUFSCHWUNG OST (Sunflowers)

Test in PC Player 1/94
Damalige Wertung: 78 von 100 Punkten



Thomas Werner heute:
»Vier Jahre ist es her, doch der Aufschwung fand vorwiegend bei den Arbeitslosenzahlen statt. Frust herrscht vor auf beiden Seiten der früheren Zonengrenze, und damit ist auch die Faszination dieses Spiels erheblich geschwunden. Heute würde das Wochenmagazin »Der Spiegel« dieses »SimBeitrittsgebiet« wohl mit keinem ausführlichen Bericht mehr adeln. Schon damals hatte man bei der Darstellung ein wenig zu sehr gegeizt (man sparte wohl schon für den Solidaritätszuschlag). Ohne die Einheitseuphorie fallen die Mängel bei Spielwitz und Grafik um so mehr auf.

THOMAS WERNER

Einheit zum Anfassen: Wer am Stammtisch über die Politik meckert, sollte erst einmal mit Aufschwung Ost beweisen, daß er es besser kann. Als Übungsprogramm für angehende Staatssekretäre und Treuhand-Manager könnte diese Simulation gute Dienste leisten. Zwar mogelt sich Aufschwung Ost geschickt um einige entscheidende Klippen schafft man Arbeitsplätz einmal die Magdeburg den? Zeichnet sic Bemühunge berstreif am Arbeitslosig weiter an,

EXTREME ASSAULT (Blue Byte)

Test in PC Player 6/97
Damalige Wertung: 4 von 5 Sternen

Michael Schnelle heute:
»Extreme Begleitumstände prägten meinen Test von Blue Bytes Heli-Actionspiel. Nach einer ausgedehnten Mittagspause wollte ich wohlgestärkt an die Arbeit gehen. Bis heute weiß ich nicht, ob es an der öligen Pizza oder der zweiten Dose Bockwürstl lag. Am frühen Nachmittag schüttelten mich starke Magenkrämpfe. Doch bis zum Montag mußte der Test fertig sein, und die Programmierer warteten auf Kritik, um noch auf Vorschläge reagieren zu können. Nach stundenlangem Spielen, gelegentlichen Ausflügen auf die Toilette, etlichen Telefonaten mit Mülheim und mehrfach abgebrochenem Megabyte-Downloads mit geliehenem Uralt-Modem endete schließlich das Wochenende. Am Montagmorgen hatte ich derart gestählt nur noch ein müdes Lächeln für die allesamt unlesbaren Screenshot-Disketten übrig.«

MICHAEL SCHNELLE

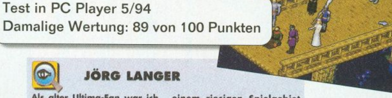
Ich bin tief beeindruckt. Was Blue Byte mit Extreme Assault a Bildschirm zaubert, sucht seinesgleichen. Klar, das Terrain sie Comanche 3 erheblich schöner aus, dafür glänzt der Mühlheimer flügler mit Transparenzeffekten und High-Color-Grafik. Auß braucht man nicht unbedingt einen Pentium/200-MMX um maßen flüssig auf Alienjagd gehen zu können.
Spielerisch bin ich nicht ganz so begeistert. So samt sehr geradlinig aufgebaut. Probleme Weise lösen. Die

Was wurde eigentlich aus... Michael Schnelle & Jörg Langer?

Nach aufopferungsvollen Jahren bei PC Player zog es Michael und Jörg in die große weite Welt hinaus. Mittlerweile verdienen sie ihre Brötchen beim Münchner IDG Entertainment Verlag, wo sich das malerische Rauschen eines nahegelegenen Wildbachs mit dem büroeigenen Klacken von Tastaturen vermischt. Uns blieben nicht nur die Erinnerungen: Michaels Bruder schloß inzwischen die Player'sche Schnelle-Lücke. Und in Jörgs altem Büro kann man in manchen Nächten, wenn der Vollmond sein kaltes Licht auf verstaubte Strategiespiel-Schachteln richtet, noch den Widerhall gespenstischen Echtzeit-Klickens hören.

ULTIMA 8 (Origin)

Test in PC Player 5/94
Damalige Wertung: 89 von 100 Punkten



JÖRG LANGER

Als alter Ultima-Fan war ich ziemlich auf die 8. Episode der Serie gespannt: Würde das Spiel auch den x-ten Aufguß der im Grunde immer gleichen Idee unbeschadet überstehen?

einem riesigen Spielgebiet diversen Nebenhandlungen hinterherzulaufen, ohne dabei das eigentliche Spielziel zu vergessen, werd[illegible] leicht etwas [illegible]

[illegible] Produkt kann aber [illegible]

Jörg Langer heute:

»Ultima 8, mein erster 5-Seiten-Spieletest! Zur Krönung des Artikels sollte noch eine Seite mit Tips zu den ersten Schritten dazu. Der Text war schnell geschrieben, doch eine obernervige Stelle, die dem Spiel den Kosenamen »Super Mario Ultima« einbrachte, wollte ich per Bild erklären: eine riesige Steinhöhle, durch die der Nichtschwimmer-Avatar millimetergenau von Stein zu Stein hopsen mußte. Um elf Uhr abends begann ich also, aus 'zig Einzelfotos mühsam die gesamte Höhle zusammenzustückeln. Dann wurden alle Avatare wegretuschiert und Pfeile eingezeichnet. Um halb vier stiefelte ich schließlich mit stolzgeschwellter Brust nach Hause. Erst am nächsten Morgen fiel mir der klitzekleine Schönheitsfehler auf: Entweder würde das großformatige Höhlenbild die ganze Seite allein füllen oder als Briefmarke im Text untergehen – eigentlich schade. Den unter Kürzungstränen erkämpften Kompromiß können Sie in PC Player 5/94 bewundern: suchen Sie auf Seite 44, links unten ...«

Was wurde eigentlich aus ... Monika Stoschek?

Monika schreibt immer noch das eine oder andere Seitchen für PC Player. Hauptberuflich versucht sie mittlerweile, bei der Münchner Polizei ihr Scherflein für Recht und Ordnung beizutragen. Waagemenschen wird ja ein ausgeprägter Gerechtigkeitssinn nachgesagt, der nun voll und ganz durchgeschlagen hat. Allerdings ist Monika nicht als Undercover-Agentin in Schießereien verwickelt, sondern wirkt in der Stelle für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit mit. Unbestreitbarer Vorteil des Rückzugs aus dem Redaktionsalltag: Anstatt durchgeschriebener Nächte sind auch mal wieder lange Billardabende drin.

DU, WIE WIRD MAN POLIZEI?

CATFIGHT (Atlantean Interactive)

Test in PC Player 9/96
Damalige Wertung: 1 von 5 Sternen





Monika Stoschek heute:

»Mir ist in meiner langjährigen Redakteusenkarriere nun wirklich einiges an Prügelspielen unter die Fäuste geraten. Keines davon hat jedoch meine Lachmuskulatur derart beansprucht, wie das legendär schlechte Catfight. Dieses »ultimative Frauen-Kampfspiel« sorgte bereits nach fünf Minuten Laufzeit für Menschentrauben an meiner Zimmertür, da das Aufeinandertreffen von Grufti-Tussi und Arnoldine durch kräftig digitalisiertes, echtes Katzengeschrei untermalt wurde. Prompt sah ich mich einem illustren Fragenkatalog der feixenden Kollegen ausgesetzt. Daß das untere Ende unseres damaligen Wertungssystems bei einem Sternchen lag, war mir für Catfight zugegebenermaßen immer noch einer zuviel. Eine Null-Sterne-Lösung war in der Wertungs-Astronomie leider nicht vorgesehen.«

MONIKA STOSCHEK

Dem Prädikat »The Ultimate Female Fighting Game« macht Ca[illegible] nur in gewisser Weise Ehre. Ultimativ ist das Spiel schon irge[illegible] Bei keinem einzigen Prügelspiel, das ich bisher getestet hab[illegible] ich schon allein vor Lachen über unfreiwillige Spielkomik in d[illegible] Die hampeligen Bewegungen der Kämpferinnen sehen de[illegible] albern aus, daß man bereits nach einer Minute Lachträne[illegible] Augen hat. Anstatt eines opulenten Introbildes hätte [illegible] Mädels lieber ein paar Animationsph[illegible]

PACIFIC AIR WAR (Microprose)

Test in PC Player 7/94
Damalige Wertung: 85 von 100 Punkten

Erinnerungen an meinen ersten großen Spieletest: Ein lauer Tag im April 1994, und schon muß sich der frischgebackener Redakteur Florian Stangl mit dem ehrfurcht gebietenden Chefredakteur Boris Schneider um eine Wertung schlagen. Stein des Anstoßes: Pacific Strike von Origin, das in des Stangls Augen nie und nimmer so gut wie Pacific Air War von Microprose war. Immerhin, ich konnte mich durchsetzen und drückte ein Jahr später auch die Wertung von Wings of Glory unter die des Klassikers Red Baron.

Was wurde eigentlich aus ... Florian Stangl?

Florian landete im Mai 1996 bei Electronic Arts, um dort die Pressearbeit zu leiten. Gerüchte, daß er nur wegen NHL 97 zu EA wechselte, entbehren natürlich jeder Grundlage. Nach dem eindrucksvollen Trip zu den NHL-Programmierern und dem Ausreizen des Aachener Nachtlebens stolperte der Stanglnator irgendwie in die Fänge des Computec Verlag nach Nürnberg, um dort brav Spiele und das fränkische Kulturangebot zu testen.

Special

Sei Stark!

Jetzt gibt's Alles zurück.

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO













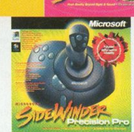
Hier ist Microsoft Force Feedback Technologie im Spiel.

Anschnallen, Leute! Denn was bisher ein seichtes Herumrühren war, wird jetzt zur beinharten Herausforderung. Der SideWinder Force Feedback Pro knallt Dir die Action an die Handballen – ob nun Looping, Kollision oder Raketentreffer, alles kommt live rüber, und zwar garantiert gefühlsecht.

Oder etwas nüchterner formuliert: Realismus pur. Wen wundert es da, daß sogar PC Games lobte: „Die innovativste Hardware auf der E3." Bleibt eine Frage offen: Wo gibt's diesen Hammer? Ab sofort bei Deinem Fachhändler. Also: Flieg ab!

1,7 GameStar Microsoft Force Feedback Pro





WHERE DO *you* WANT TO GO TODAY?™

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/

5 Jahre PC PLAYER

Best of [fINAL∃]

Was haben wir gelacht!

Wenn Sie über Verrisse und wilde Hintergrundgeschichten noch nicht genug lachen konnten, gibt es in jeder PC Player seit Heft 1/93 die »Finale«-Seite, die mit allerhand Kuriosa rund um das Spielgeschehen aufwartet.

Fünf Jahre PC Player, das sind auch fünf Jahre »Finale«. 60 Seiten voll mit ulkigen und abstrusen Meldungen, bei denen gelegentlich das Lachen im Hals stecken bleibt, voll mit köstlichen Druckfehler, bizarren Übersetzungen und obskuren Fotos. Auf dieser Doppelseite präsentieren wir Ihnen eine Auswahl echter Klassiker wie »SimWindows« oder der legendäre Virgin-Handgranate. Nicht fehlen dürfen die beiden besten Top-5-Listen, die sich mit damals brandaktuellen Themen wie »386er aufrüsten?« beschäftigen. Viel Spaß beim Lesen und Erinnern - hoffen wir, daß wir auch in den nächsten fünf Jahren genug zu lachen haben. **(ra)**



▲ Vorher: Das amerikanische Packungsmotiv von Empire Deluxe.

Nachher: Das gleiche Spiel im niedlichen Spielzeug-Look, exklusiv für Deutschland.

Die witzigste Mogelpackung

Schon immer wurden Spiele für den deutschen Markt inhaltlich leicht frisiert. Wenn im Spiel aus bösen Buben nette Jungs werden, ist das eine Sache. Ein Umgestalten der Packung gehört schon zu den dreisteren Veränderungen, wie die Schachteln von »Empire Deluxe« 1994 bewiesen. Kämpften auf dem Original noch Soldaten in Schützengräben um ihr Leben, schmücken die deutsche Fassung vier milchgesichtige Teenager, die mit Spielzeugflugzeugen und Plastikpanzern spielen. Auch eine Methode, den Inhalt vor der schon damals aktiven BPS zu verschleiern.

Die komischste Übersetzung

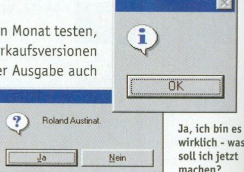
Wir haben ja schon viel Murks gesehen, aber zwei Spiele werden uns immer in Erinnerung bleiben: »Mortal Coil« und »Daley Thompsons olympischer Zehnkampf«. Freund Daley spricht in schönstem hamburger Akzent und erklärt in der Hilfe-Datei die legendäre »Zerlegung der Festplatte«. Berühmt-berüchtigt für den Duden-Totalausfall ist Mortal Coil, das mit solch esoterischen Wortschöpfungen wie »gesunde Karte« (Soundkarte) oder »kopieren Akten zu ihr harte Fährt« (Dateien auf Festplatte kopieren) brilliert. Wir schließen mit einem Zitat aus der Readme-Datei: »Benutzer mögen ihre eigene Wörter austauschen, oder Geräusche ersetzen die Mehrheit vom, spricht Wörter in "MORTAL COIL". Tun diesen, erste schafft Ihre Redewendung, wie ein .WAV erschallt Akte.«



Verstehen Sie das?

Die kryptischste Installation

Ok, nicht alle Spiele, die wir jeden Monat testen, sind schon hundertprozentige Verkaufsversionen - darüber informiert Sie ab dieser Ausgabe auch der Wertungskasten. Selten wird es allerdings so sonderbar wie bei »SimPark«, dessen Zen-Fenster für redaktionskollektives Kopfkratzen sorgten.



Ja, ich bin es wirklich - was soll ich jetzt machen?

Die Top 5 der Upgrade-Ausreden

Fünf Ausreden, mit denen Sie den Kauf eines schnelleren PCs noch ein wenig vor sich hinschieben können:

5. Der Prozessor wird so heiß, daß er den Treibhaus-Effekt beschleunigt;

4. Sie können doch nichts mehr lesen, wenn die Texte so schnell über den Bildschirm scrollen;

3. Windows? Harte Männer und Frauen machen's mit dem DOS-Prompt.

2. Die meisten Unfälle im Straßenverkehr passieren doch auch bei überhöhter Geschwindigkeit, nicht wahr?

1. Flugsimulationen und 3D-Grafik sind schon längst out, Text-Adventures wieder in.

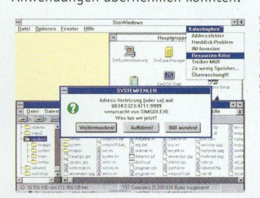
Die erste MS-SpielDOSe

Gar nicht mal so früh, nämlich erst in PC Player 11/94, erschien die erste MS-SpielDOSe von Werner »tiki« Küstenmacher, dem zeichnenden Pfarrer aus Gröbenzell. Nachtschwärmer haben im Oktober mit etwas Glück das Gespräch von Spielefan tiki mit Spieletester Roland auf SAT1 erspäht, für alle anderen hier noch einmal der erste Cartoon.



Das beste Sim-Programm, Teil 1

Anfang 1993 war die Blütezeit der Sim-Programme. Maxis' »SimCity« war da nur der Anfang, bald sollten Spiele wie »SimLife« oder »SimAnt« erscheinen. Im Finale materialisierten zeitgleich streng geheime Titel wie »SimWindows«, in dem Sie auf einem 386er komplexe DTP- und Textverarbeitungsaufgaben durchspielen und dabei allgemeine Schutzverletzungen vermeiden mußten. In Vorbereitung: Eine »SimWindows für Windows« genannte Windows-Version, mit der Sie OLE-Fehler aus dem Katastrophen-Menü in echte Anwendungen übernehmen konnten.



Schon zu Windows-3.11-Zeiten sehr beliebt: der gemeine Systemfehler.

Der explosivste Marketing-Gag

Im April '95 schickte uns Virgin eine Pressemitteilung zu »Cannon Fodder 2« ins Haus. Leicht besorgt vermerkte das Finale: »Handgranaten als Fördermittel zum Abverkauf - da wird der Einzelhandel noch lange dran zurückdenken! Oder handelt es sich hier gar um eine besonders drastische Kopierschutz-Technik?«

Marketing

- Doppelseitige Anzeige
- Deutsches Handbuch
- Deutsche Verpackung
- Handgranaten als Giveaways
- Poster
- Demos

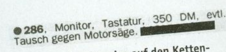
DIE TOP 5 DER DELUXE-VERSIONEN

Fünf Titel, die demnächst als Deluxe-Version neu auf den Markt kommen:

5. Ultima 7 Deluxe - läuft endlich auf jedem normal eingerichteten 386/486 ohne Bootdiskette und scrollt in akzeptabler Geschwindigkeit;
4. Zork Deluxe - das gute Textadventure jetzt mit neuem Zeichensatz (Garamond Italic von Adobe);
3. Battlechess Deluxe - kann jetzt wahlweise auch Dame spielen;
2. Monkey Island 2 Deluxe - drei neue Witze, eine neue Grafik und ein echtes Happy-End: Guybrush bringt LeChuck einfach um;
1. 7th Guest Deluxe - jetzt mit Spiel!

Die seltsamste Kleinanzeige

3D-Shooter machen gewalttätig. Stimmt nicht? Na, bei solchen Anzeigen könnten doch leichte Zweifel aufkommen.

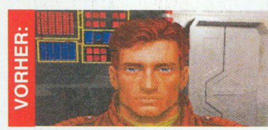


● 286, Monitor, Tastatur, 350 DM, evtl. Tausch gegen Motorsäge.

Sachdienliche Hinweise auf den Kettensägen-Mörder nimmt jede Polizeidienststelle entgegen.

Das beste Sim-Programm, Teil 2

Und noch ein Sim-Programm: »Wenn ein Spiel keine Super-VGA-Grafik hat, ist es bei den Kids von heute schon durchgefallen. Da können echte Spiele-Veteranen nur lamentieren: »Damals waren Spiele noch ein echtes Erlebnis. Da gab es nur CGA-Grafik in lila und violett!« Um auch Ihnen das echte Rustikal-Feeling von PC-Pionier-Software zu bieten, gibt es jetzt »SimCGA«. Es rechnet vollautomatisch im Hintergrund jede VGA-Grafik in die Original-CGA-Palette um und macht aus allen Farben einen tollen, anheimelnden Lila-Ton. An »SimTextmode«, welches jedes Spiel in ein reines Text-Adventure verwandelt, wird noch etwas gearbeitet.«



VGA-Farben für Snobs

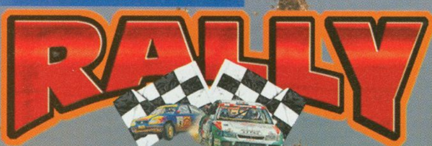


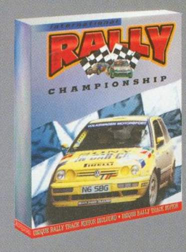
CGA-Lilas für Veteranen

Das umstrittenste Thema

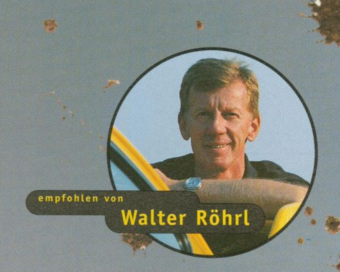
Ein Dauerbrenner quer durch alle Rubriken ist und bleibt das Thema »Gewalt in Computerspielen«. Wir enthalten uns ausnahmsweise einer weiteren Stellungnahme und lassen noch einmal tiki zu Wort kommen.







Coole Holo-Box!



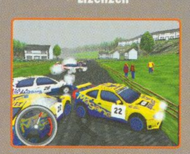
empfohlen von **Walter Röhrl**



9 Rennwagen mit Original-Lizenzen

PC Action

„Dank State-of-the-art-Technik und faszinierender Streckenvielfalt das augenblicklich beste Rally-Rennspiel für den PC."



Spektakuläre Crashs

PC Games

„IRC kann als Simulation gespielt werden, mit allen dazugehörigen Pannen am Fahrzeug, Reparatureinsätzen und Fahrzeugeinstellungen. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, es als actionlastiges Rennspiel zu konfigurien."



2 Spieler Modus und verbesserte Netzwerk-Option

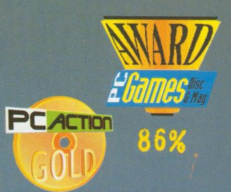
PC Player

„International Rally Championship zeigt, wie spannend und abwechslungsreich diese klassische Form der Querfeldeinfahrt sein kann."

ULTIMATIVER TRACK-EDITOR HANDBREMSEN POWER SLIDES

3D-KARTEN UNTERSTÜTZUNG 16 BIT-FARBE

GET REAL GET RALLY





Europress



Fünf Fragezeichen

Fünf Jahre, fünf Fragen: Zum Player-Jubiläum schickten wir den schillerndsten Gestalten der Spieleszene einen kleinen Fragebogen, den uns erstaunlich viele sogar ausgefüllt zurückschickten.

PC Player wollte es wissen: Was machten die Größen der Spielebranche vor fünf Jahren? Wir bombardierten die bekanntesten Designer und Programmierer mit Faxen und E-Mails, um auf die untenstehenden fünf Fragen Antworten zu bekommen. Erstaunlich für die vielbeschäftigten Befragten: Wir wurden mit Rücksendungen förmlich erschlagen. Deswegen holen wir die restlichen Antworten in der nächsten Ausgabe nach. (ra)

1. Woran hast Du vor fünf Jahren gearbeitet?
2. Welches Spiel hat Dich in den letzten fünf Jahren am stärksten beeindruckt?
3. Welches Spiel war die größte Enttäuschung?
4. Über welche Wertung hast Du Dich am meisten geärgert, gerechtfertigt oder nicht?
5. Was wirst Du in fünf Jahren spielen?

David Perry

1. Am Jump-and-run »Cool Spot« für Virgin Interactive.
2. »Command & Conquer« – das hat den PC-Markt total dominiert.
3. Für den riesigen PR-Rummel taugte »Phantasmagoria« erschreckend wenig.
4. Über keine – »MDK« hat bei Euch ja sogar einen Gold Player bekommen.
5. »Messiah« – es ist so ein umfangreicher Titel, daß wir 2002 wahrscheinlich immer noch daran arbeiten werden.



David Perry (»Aladdin«) ist Präsident von Shiny Interactive (»Earthworm Jim«, »MDK«).

Guido Henkel

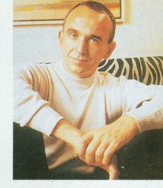
1. Damals war »DSA – Die Schicksalsklinge« gerade fertig, und da es wie eine Bombe einschlug, fingen wir mit den Vorbereitungen zu »DSA – Sternenschweif« an.
2. »Warcraft 2« – ich hätte nie gedacht, daß mich Strategiespiele jemals richtig reizen würden, aber als ich Warcraft 2 sah, wußte ich: Das muß ich spielen.
3. Diese Auszeichnung müssen sich einige Spiele teilen, die ich allerdings nicht namentlich nennen möchte. Auf jeden Fall zählen für mich sämtliche 3D-Shooter dazu. Das Zeug ist »totally overrated«!
4. Definitiv Eure Sternenschweif-Wertung. Ich bin nach wie vor der Meinung, daß Jörg ziemlich voreingenommen war. Nur weil es ihm persönlich nicht in den Kram paßte, daß man beispielsweise Monster nicht in der 3D-Ansicht sieht, macht das das Spiel nicht unbedingt schlecht.
5. Ich hoffe, eines, das Spaß macht und nicht eine dieser Technologieorgien. Ich sehe mir noch immer ganz gerne Schwarzweißfilme an, auch wenn sie völlig veraltet sind. Es waren einfach gute Filme. So ist es auch bei den Spielen. Mir macht noch heute »Lady Bug« von 1982 Spaß, darauf kommt es an. Eine echte Botschaft anstatt blödem Geplänkel wäre auch nicht schlecht, aber da verlange ich vielleicht zuviel ...



Das deutsche Rollenspielwunder Guido Henkel (»Das schwarze Auge«) ist zur Zeit Senior Producer bei Interplay.

Peter Molyneux

1. Ich war gerade mit »Syndicate« fertig und habe abends an »Theme Park« herumprogrammiert, während ich tagsüber bei »Magic Carpet« geholfen habe.
2. »Civilization«
3. »Colonization«
4. Die allgemeine Reaktion auf Theme Park. Ich will mich nicht beklagen, aber es tut schon weh, nach so viel Arbeit eine Wertung unter 100% zu sehen. Immerhin habt Ihr ihm wenigstens 88% gegeben.
5. Hoffentlich »Black and White«, mein nächstes Spiel. Wahrscheinlich aber ein super-duper Command-&-Conquer-Klon und »Civilization 4000«.



Ex-Bullfrog Peter Molyneux (»Popoulus«, »Magic Carpet«) sorgt als Managing Director auch bei seiner neuen Firma Lionhead Studios für Titel mit mächtigem Spielspaß.

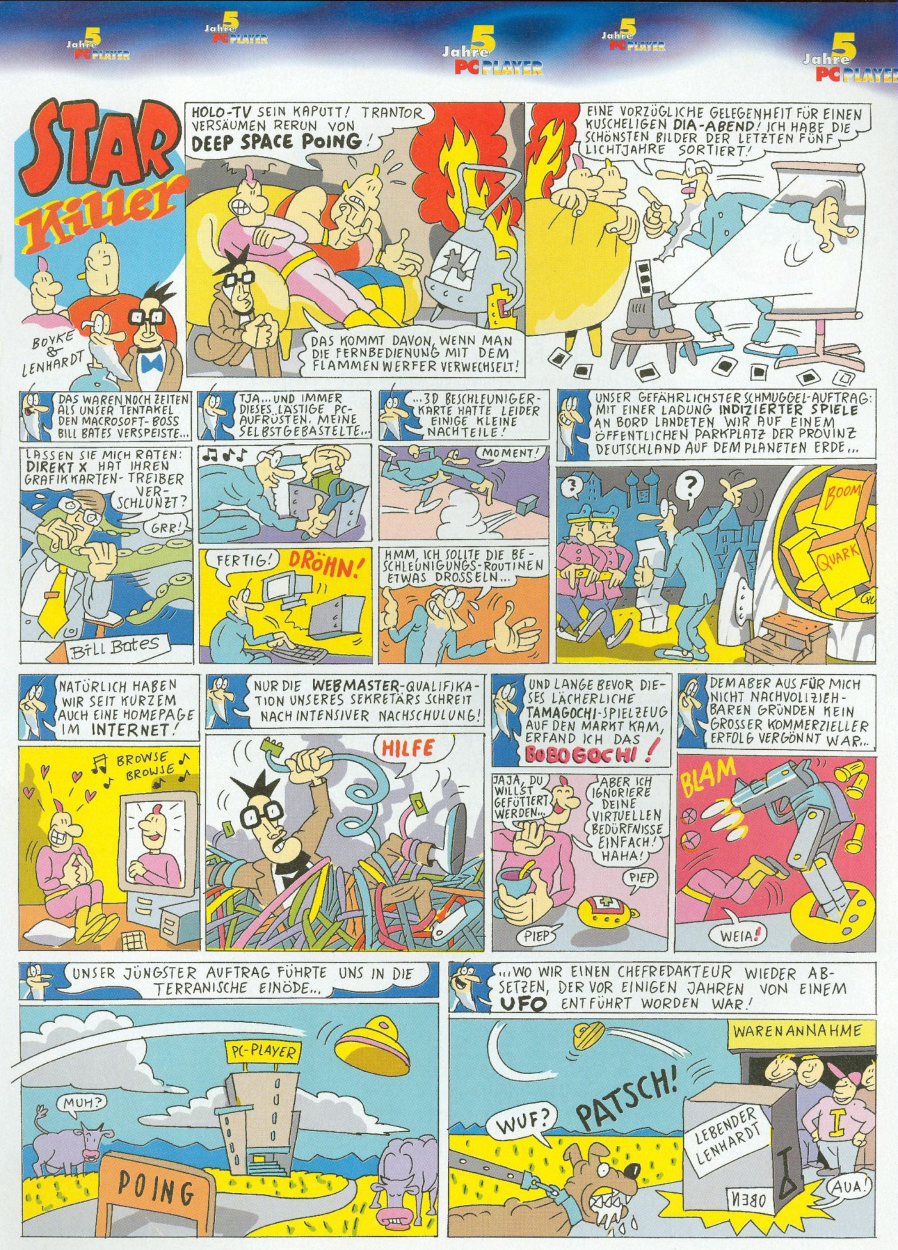
Steve Meretzky

1. An zwei Spielen: »Superhero League of Hoboken« (Legend) und einem Titel für Electronic Arts, der leider nie erschienen ist.
2. Ganz klar Jeff Tunnels »The Incredible Machine«, weil es Spaß macht und eine völlig neue Idee mitbrachte.
3. »Titanic« von Cyberflix – ich hatte selbst an einem Titel um das versunkene Schiff gearbeitet. Deswegen hoffte ich, daß Titanic entweder sehr gut (ich hätte kein ähnliches mehr schreiben müssen) oder sehr schlecht (ich hätte meins noch verkaufen können) werden würde. Leider war Titanic eher mittelmäßig – das wahrscheinliche Todesurteil für mein Spiel.
4. Die Wertung für »Hodj'n'Podj«, einer witzigen Sammlung von Spiele-Klassikern in einem Fantasy-Szenario. Der Tester in der amerikanischen Computer Gaming World kanzelte das Spiel damit ab, daß er alle Spielchen schon vor Jahren gespielt hätte. Ich schrieb daraufhin in einem bösen Brief, daß sehr viele Leute vor 15 Jah-ren noch gar keine Computerspiele gekannt haben und sehr wohl Spaß mit Hodj'n'Podj haben könnten.
5. Denkspiele wie »Tetris«, »Shanghai« oder das Shareware-»Risiko« für den Mac.



Adventure-Urgestein Steve Meretzky schreibt seit 1982 Adventures wie »Zork Zero«, »Leather Goddesses of Phobos« oder zuletzt »Space Bar«. Er ist »Vize-Präsident für Schöpfung« von Boffo Games.

Special


5 Jahre PC PLAYER
STAR Killer
BOYKE & LENHARDT
HOLO-TV SEIN KAPUTT! TRANTOR VERSÄUMEN RERUN VON DEEP SPACE POING!
DAS KOMMT DAVON, WENN MAN DIE FERNBEDIENUNG MIT DEM FLAMMENWERFER VERWECHSELT!
EINE VORZÜGLICHE GELEGENHEIT FÜR EINEN KUSCHELIGEN DIA-ABEND! ICH HABE DIE SCHÖNSTEN BILDER DER LETZTEN FÜNF LICHTJAHRE SORTIERT!
DAS WAREN NOCH ZEITEN ALS UNSER TENTAKEL DEN MACROSOFT-BOSS BILL BATES VERSPEISTE...
LASSEN SIE MICH RATEN: DIREKT X HAT IHREN GRAFIKKARTEN-TREIBER VERSCHLUNZT?
GRR!
Bill Bates
TJA... UND IMMER DIESES LÄSTIGE PC-AUFRÜSTEN. MEINE SELBSTGEBASTELTE...
FERTIG!
DRÖHN!
...3D BESCHLEUNIGER-KARTE HATTE LEIDER EINIGE KLEINE NACHTEILE!
MOMENT!
HMM, ICH SOLLTE DIE BESCHLEUNIGUNGS-ROUTINEN ETWAS DROSSELN...
UNSER GEFÄHRLICHSTER SCHMUGGEL-AUFTRAG: MIT EINER LADUNG INDIZIERTER SPIELE AN BORD LANDETEN WIR AUF EINEM ÖFFENTLICHEN PARKPLATZ DER PROVINZ DEUTSCHLAND AUF DEM PLANETEN ERDE...
?
?
BOOM
QUARK
NATÜRLICH HABEN WIR SEIT KURZEM AUCH EINE HOMEPAGE IM INTERNET!
BROWSE BROWSE
NUR DIE WEBMASTER-QUALIFIKATION UNSERES SEKRETÄRS SCHREIT NACH INTENSIVER NACHSCHULUNG!
HILFE
UND LANGE BEVOR DIESES LÄCHERLICHE TAMAGOCHI-SPIELZEUG AUF DEN MARKT KAM, ERFAND ICH DAS BOBOGOCHI!
JAJA, DU WILLST GEFÜTTERT WERDEN...
ABER ICH IGNORIERE DEINE VIRTUELLEN BEDÜRFNISSE EINFACH! HAHA!
PIEP
PIEP
DEM ABER AUS FÜR MICH NICHT NACHVOLLZIEHBAREN GRÜNDEN KEIN GROSSER KOMMERZIELLER ERFOLG VERGÖNNT WAR...
BLAM
WEIA!
UNSER JÜNGSTER AUFTRAG FÜHRTE UNS IN DIE TERRANISCHE EINÖDE...
PC-PLAYER
MUH?
POING
...WO WIR EINEN CHEFREDAKTEUR WIEDER ABSETZEN, DER VOR EINIGEN JAHREN VON EINEM UFO ENTFÜHRT WORDEN WAR!
WARENANNAHME
PATSCH!
WUF?
LEBENDER LENHARDT
OBEN
AUA!







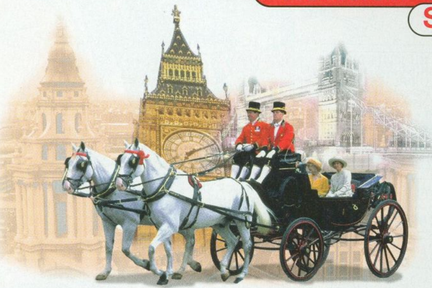




Jubelspiel

Was wäre ein Jubiläum ohne **Jubiläums-Gewinnspiel?**
PC Player fordert Ihr **Spiele-Fachwissen** mit einem knallharten Quiz heraus.
Sie müssen sich gut mit Spielen auskennen, um unsere **20 Fragen** (ab Seite 66) zu beantworten.
Die **besten** Rätselknacker werden Anfang 1998 mit folgenden Preisen bedacht.

London-Tour: Sightseeing oder Shopping



Ob Sightseeing-Hatz, romantische Kutschenfahrt, volles Kulturprogramm oder kostspielige Shopping-Tour, das Programm unseres London-Weekends obliegt Ihrer Fantasie.

Wollten Sie schon immer mal durch den Hyde-Park lustwandeln, eine freie Rede an der Speakers Corner halten und der Prominenz in Madame Tusseaud's Wachsfigurenkabinett Ihre Aufwartung machen? Oder einfach mal hemmungslos im Harrod's shoppen gehen, von einem Haus in der Bond-Street träumen und den Sega-Spielepalast am Piccadilly Circus heimsuchen? Mit etwas Glück haben Sie bald die Gelegenheit, Ihre London-Träume zu verwirklichen, denn wir verlosen eine Wochenendreise in die englische Hauptstadt.

Das Münchner Reisebüro »First Business Travel« spendiert dem Gewinner gleich zwei Tickets, denn im Duett macht so ein Trip doch mehr Spaß. Zum First-Paket gehören Flugtickets ebenso wie das Doppelzimmer im Hotel. Abgeflogen wird freitags, und die Rückkehr ist für Sonntagabend vorgesehen. Die Zeit in London können Sie frei und nach eigenem Gusto gestalten. Auch der Reisetermin wird nicht vorgegeben, muß aber natürlich mit First abgestimmt werden.

Edel und gut: Bose Acoustimass verwöhnt die Ohren

Zu Recht hat sich das Acoustimass-System den Ruf erworben, der Rolls Royce unter den PC-Lautsprechern zu sein. Dafür sorgte nicht nur der Preis mit annähernd 2000 Mark, sondern vor allem die Klangqualität. Der riesige Subwoofer läßt die Wände vibrieren, während zierliche Satellitenboxen mit glasklaren Höhen und sehr gut definierten Mitteltönen dem Ohr schmeicheln. Wer das System voll aufdreht, wird so leicht keine Verzerrungen vernehmen können — außer durch das Protestwummern der Nachbarn. Dieses auch optisch reizvolle Klangwunder wird schon bald einem PC-Player-Leser die Spielorgien verschönern helfen.



Big is better:
Der voluminöse Subwoofer und die zierlichen Hochtöner des Acoustimass-Systems von Bose ergeben ein exzellentes Klangbild.

Volle Dröhnung: Die neuen Soundmaschinen von Creative Labs

Grafik und Sound der Oberklasse: Creative Labs verlost ihre bewährte Soundkarte zusammen mit der jüngsten Grafikkarte und ihrem ersten Soundsystem.

Erstmals begibt sich Creative Labs, Erfinder des Soundblaster-Standards, auf die andere Seite der Klangerzeugung: In Zusammenarbeit mit dem namhaften Boxenspezialist Microworks bringt Creative jetzt das System Soundworks 300 auf den Markt. Herzstück ist ein fetter Subwoofer, der sehr kräftige Bässe liefert. Der übrige Sound erklingt aus zwei kleinen Satelliten-Lautsprechern, die schon im PC Player-Test (Ausgabe 12/97) mit sehr guten Höhen zu überzeugen wußten. Pfiffige Detaillösung: Die Lautstärke wird über einen separaten Drehregler gesteuert, der mit seinem Kabel bis in Griffweite zum PC verlegt werden kann.

Für die passende musikalische Versorgung der Soundworks möchte die Soundblaster AWE 64 Value sorgen, die ebenfalls von Creative Labs verlost wird. Die Value beherrscht alle Soundformate, die ein PC-Spieler benötigt, natürlich in 16 Bit Stereo und 44,1 kHz CD-Qualität. General-MIDI steht mit 32 Hardware- und 32 Softwarestimmen und 1 MByte voller Samples zur Klangerzeugung parat. Ganz neu im Creative Labs-Programm und ebenfalls zu gewinnen: Der Graphics Blaster Exxtreme. Es handelt sich hier um eine schnelle, kombinierte 2D/3D-Grafikkarte, die für den PCI-Slot des Pentiums vorgesehen ist. Die Plug-and-play-Karte bestitzt einen 230 Mhz RAMDAC, was schnelle Bildwiederholfrequenzen verspricht (zum Beispiel 85 Hz bei 1024 x 768 und 16,7 Millionen Farben). Um die vielen Daten bei der hohen Auflösung und Farbtiefe unterzubringen, besitzt das Board von Haus aus 4 MByte SGRAM. Die 3D-Beschleunigung basiert auf dem Permedia 2-Chip von 3Dlabs. An 3D-Standards unterstüzt der extreme Blaster OpenGL, DirectX und HEIDI.

Schneller Versand: Turbo-Modem von Creatix

In diesem unscheinbaren Kästchen steckt genug Technik, um ISDN-Anlage und Faxgerät zu ersetzen.

Die modernen Kommunikationswege via Internet, E-Mail und Fax stellen große Ansprüche ans Home-Office. Die richtige Schnittstelle für den Datenrausch bietet Creatix mit seinem SG 2834 Turbo an. Das externe Daten-Faxmodem sendet und empfängt mit einer maximalen Übertragungsgeschwindigkeit von 115.200 bps (Kompression MNP5, V.42bis). Faxdokumente können immerhin mit bis zu 14.400 bps (Gruppe 3) ausgetauscht werden. Adapter für normale Telefonbuchsen gehören ebenso wie ein deutsches Handbuch und eine vorbildliche Windows-Software zum Lieferumfang.

Großflächig speichern: Der 17Zoll Vision Master von Iiyama

Zahlreiche Preise und Testauszeichnungen heimste der Vision Master 17 MF-8617T von Monitorspezialist Iiyama ein. Die 17 Zoll Bildröhre schafft mit 86 kHz Horizontalfrequenz ein zitterfreies Bild auch bei hochauflösender Darstellung. Die 0,26 mm Lochmaske sorgt dabei für scharfe Schriften und Linien. Wer die Monitoreinstellungen seinem persönlichen Geschmack anpassen will, kann dies bequem per Onscreen-Menü auf dem Bildschirm direkt erledigen.

Die ideale Auflösung des Vision Master liegt bei hohen 1280 x 1024 Bildpunkten. Dabei beträgt die Bildwiederholfrequenz immer noch augenschonende 80 Hz. Natürlich muß dieser Betriebsmodus erst von der Grafikkarte des Computers ermöglicht werden. Technisch kann der Bildschirm sogar 1600 x 1200 Pixel darstellen, doch die Bildfrequenz sinkt dann auf flackernde 60 Hz. Für PC-Player-Leser ohnehin kein Problem, denn bis die Spiele alle sinnvollen Auflösungen diese Monitors ausschöpfen, steht schon wieder unser nächstes Jubiläum ins Haus. (rm)

17 Zoll Bilddiagonale und eine hohe Bildauflösung zeichnen den Vision Master von Iiyama aus.



Spielend gewinnen!

Wer tolle Preise gewinnen möchte, muß auch etwas dafür tun: Stellen Sie bei unseren kniffligen Fragen Ihr Spiele-Expertenwissen unter Beweis.

5 Jahre PC PLAYER

Nachdem auf den vorigen Seiten unsere diversen leckeren Preise zu sehen waren, sind Sie bestimmt schon gespannt, welche harten Nüsse dafür geknackt werden müssen. Wir haben in einer langen, hitzigen Sitzung 20 Spiele-Fachfragen zusammengestellt, die es wirklich in sich haben.

Also bewaffnen Sie sich mit Papier und Bleistift und legen sich für einen Fall von akuter Amnesie Ihr PC-Player-Archiv in Griffweite. Die 20 richtigen Buchstaben schreiben Sie dann zusammen mit der jeweiligen Fragennummer auf eine Postkarte (zum Beispiel »1a«, »2b«, und so weiter). Schicken Sie die Karte artig frankiert bis zum 15.01.1998 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
Stichwort: Jubiläumsquiz
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Die Preise werden unter den Einsendern der meisten richtigen Antworten verlost, dabei ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Nicht am Wettbewerb teilnehmen dürfen die Mitarbeiter des DMV-/Franzis'-Verlags und deren Angehörige.

Viel Glück wünscht Ihnen das PC-Player-Team! (ra)

1. Drei Namen, eine Fälschung: Welches dieser »Wing Commander«-Spiele gab es nicht?

a) Wing Commander: Academy
b) Wing Commander: Armada
c) Wing Commander: Exodus

2. Wie heißen die drei Helden aus dem LucasArts-Adventure »Day of the Tentacle«, die der Spieler selber steuern kann?

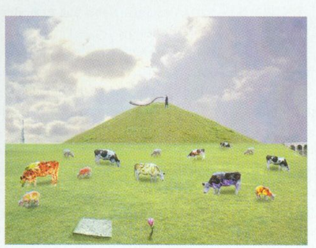
a) Tentakel, Hoogie, LaVerne
b) Dr. Fred, LaVerne, Hoogie
c) LaVerne, Bernard, Hoogie

3. Welches Lied können Sie in Peter Gabriels CD von Adam und Eva nicht neu abmischen?

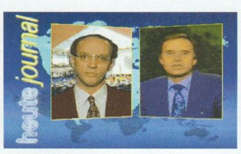
a) Shaking the tree
b) Come talk to me
c) Sledgehammer

4. Welcher der folgenden Titel stammt nicht von der englischen Programmier-Legende Archer McLean?

a) Dropzone
b) The last Ninja
c) Pool Shark



Ich will Kühe! Peter Gabriel verpaßte den Wiederkäuern ein paar wilde Klangeffekte.



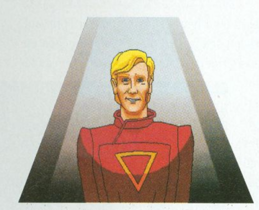
Guten Abend, meine Damen und Herren, hier sind die neuesten PC-Nachrichten.

5. In welchem deutschen Spiel verkünden Ihnen leibhaftige ZDF-Redakteure, was die Stunde geschlagen hat?

a) Mad TV
b) Das Amt
c) Hurra Deutschland

6. Wie heißt Chris Roberts' programmierender Bruder?

a) Erik Roberts
b) Erin Robertson
c) Erin Roberts



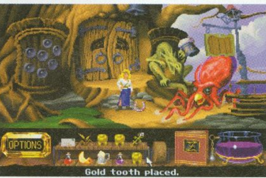
Der intergalaktische Hausmeister Roger Wilco läßt sich auch durch mäßigen Spielspaß nicht erschüttern.

7. Den Typen oben kennen Sie sicher, deswegen fragen wir auch nicht nach seinem Namen. Uns interessiert, aus welchem seiner Adventures dieses Bild stammt.

a) Space Quest 3
b) Space Quest 6
c) Space Quest 7

8. Zu welchem der folgenden Oldie-Systeme hat Activision noch keine PC-Spielesammlung veröffentlicht?

a) Atari VCS 2600
b) Commodore 64
c) Sinclair Spectrum



Kyrandia, na klar, aber welcher Teil ist das?

9. Aus welchem Adventure stammt dieser oben abgebildete Screenshot?

a) Legend of Kyrandia
b) The Hand of Fate
c) Malcolm's Revenge

10. Zu welchem Spiel gehört diese bekannte Melodie?

a) Indiana Jones und der letzte Kreuzzug
b) The Secret of Monkey Island
c) Star Trek: Judgment Rites

11. Warum hat Guybrush Threepwood so einen drolligen Vornamen?

a) Weil er wie ein Strich in der Landschaft aussieht.
b) Weil die LucasArts-Grafiker sein Bild einst in der Datei GUY.BRUSH gespeichert hatten.
c) Weil in »Monkey Island«-Spielen alle Figuren verrückte Namen haben.



Monkey Island 2 – diesen Monat auf der CD von PC Player Plus zu finden.

12. Welches Spiel verblüffte die PC-Player-Crew einst so sehr, daß sie ganz auf eine Wertung verzichteten?

a) Quantum Gate
b) El-Fish
c) Penthouse Hot Numbers

13. Welcher Charakter wohnt nicht in der »Diablo«-Oberwelt?

a) Der weise Greis
b) Die Hexe
c) Der Magier

14. CD-Player-Leser wissen mehr: An welcher Uni hat Steven Spielberg studiert?

a) University of California, Los Angeles
b) California State University, Long Beach
c) University of Southern California

15. Welches der drei Tiere durfte noch in keinem PC-Profispiel eine Hauptrolle übernehmen?

a) Eine Kakerlake
b) Ein Regenwurm
c) Eine Giraffe



Klein und fein – woher mögen die sein?

16. Aus welchem Strategiespiel stammen die oben abgebildeten Einheiten?

a) Master of Magic
b) Warcraft
c) Rings of Medusa Gold

17. Welcher Politiker hatte in den »Multimedia-Leserbriefen« der PC-Player-CD noch keinen Auftritt?

a) Dr. Helmut Kohl
b) Rudolf Scharping
c) Bill Clinton

18. Und welche TV-Sendung wurde noch nie in den Multimedia-Leserbriefen parodiert?

a) Frontal
b) Der goldene Schuß
c) X-Base

19. Zu welcher »Star Trek«-Serie gibt es bislang noch kein Computerspiel?

a) Star Trek: The Next Generation
b) Star Trek: Deep Space Nine
c) Star Trek: Voyager

20. Wie heißt dieser freundliche Herr?

a) Steve Meretzky
b) David Wheeler
c) Bob Bates

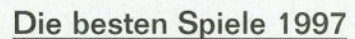


Wer bin ich?



Hobby-Komponisten vor: Erkennen Sie die Melodie?





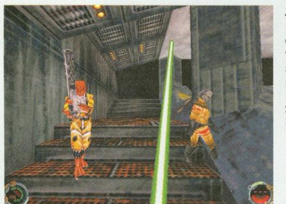
Die besten Spiele 1997

Ruhm und Ehre

Ist das Jahr schon wieder rum? Wohlan: In hitzigen Debatten ermittelte die PC-Player-Redaktion ihre 97er-Lieblingsspiele. Für neun wichtige Genres wurden die Jahresbestleistungen ermittelt.

Das beste Actionspiel

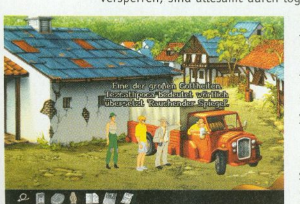
Als einer der wenigen 3D-Shooter schaffte es LucasArts' **Jedi Knight**, die beiden Attribute »gutes Spieldesign« und »nicht indiziert« zu vereinen. Rebellenanwärter Kyle Katans Reise präsentiert sich gleichermaßen sehens- und spielenswert. Neben allen Feinheiten der Genrekollegen wie verschiedensten Waffen oder Spezialfähigkeiten brilliert das Spiel der Jedi-Ritter mit schicken Zwischensequenzen aus dem Star-Wars Universum. So durchquert Kyle die über 20 Level nicht zum Selbstzweck, sondern hofft zusätzlich auf die interessante Weiterführung der spannenden Geschichte. Da zudem der Mehrspielermodus zahlreiche Optionen wie das Verändern von Aussehen und Machtattributen bietet, ist Jedi Knight eindeutig der Spitzenreiter unter den nicht indizierten 3D-Action-Titeln dieses Jahres. **(vs)**



Jedi Knight: Das Actionspiel des Jahres bietet Lichtschwertduelle und Machtkämpfe im Star-Wars-Universum.

Das beste Adventure

Für Adventurefans war 1997 ein durchwachsenes Jahr: Viel Mittelmaß und etliche »Myst«-Klone ließen keine rechte Stimmung aufkommen. Doch im Herbst nahte die Rettung in Form von **Baphomets Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis**. Virgins Nachfolger zum Vorjahreshit »Baphomets Fluch« merzte einige Schwächen des Vorgängers aus. Die überbordenden Gespräche des ersten Teils wurden deutlich gestrafft. Rätsel, welche Ihren Helden den Weg versperren, sind allesamt durch logisches Nachdenken zu lösen. Die deutsche Übersetzung ist tadellos, die Grafik stilvoll und die Hintergrundgeschichte gut mit Entführungen, Drogenbaronen und finsteren Maya-Gottheiten abgefüllt. **(ra)**



Baphomets Fluch 2: Auf der Suche nach einem mysteriösen Maya-Kult reisen George und Nico um den Globus.

Die beste Echtzeit-Strategie

Echtzeit-Strategiespiele liefen heuer zu ganz großer Form auf. **Dark Reign** von Activision setzte sich hierbei knapp gegen ein ganzes Regiment hochkarätiger Konkurrenten durch. Kein anderes Produkt dieses Genres bietet so viele Möglichkeiten, das individuelle Verhalten jedes einzelnen Soldaten zu bestimmen wie die besagte »Dunkle Herrschaft«. Zusammen mit originellen Novitäten, etwa künstlich erzeugten Erdbeben oder als Bäume getarnten Spähern, ergibt dies eine Maximierung des Spielspaßes. Jeweils ein Sonderlob gibt es zudem für die gemäßigten Hardwareanforderungen sowie den integrierten Editor. Letzterer gehört zu den praktikabelsten und umfangreichsten Entwicklungs-Werkzeugen seiner Art. **(md)**



Dark Reign: Durch taktischen Tiefgang setzte sich Activisions Echtzeit-Strategiebeitrag gegen die hochkarätige Konkurrenz durch.

Das beste Online-Spiel

Den größten Spaß bringt immer das Spiel gegen »echte« Menschen. Dieses Gefühl uneingeschränkt auszuleben, erlaubt das unerhört komplexe **Ultima Online** von Origin. Ob als einfacher Bäcker, Schneider, Metzger oder blutrünstiger Barbarenkämpfer – Tausende Spieler streifen zu jeder Tages- und Nachtzeit durch die sagenumwobene Welt Britannia. Den Charakteren beim Entfalten ihrer Fähigkeiten und der Interaktion mit deren Mitmenschen zuzuschauen, erfreut nicht nur Rollenspiel-Veteranen. Wo bösartige Gilden das Land in Angst und Schrecken versetzen und pazifistische Gegenbewegungen für die Sicherheit auf Britannias Straßen plädieren, da stimmt das Motto: »We create Worlds« mehr denn je. Wenn schon teure Internetzeit verspielen, dann mit Ultima Online! **(vs)**



Ultima Online: Das Komplexitätswunder von Origin setzt Standards für das neue Genre »Online-Spiele«.

Das beste Rennspiel

Freunde realistischer Rennsimulationen freuten sich dieses Jahr ganz besonders über **NASCAR Racing 2** von Papyrus. Trotz der eher eintönigen Streckenführung – die Kurse sind alle kreisförmig – macht die Raserei dank der vielen Einstellungsmöglichkeiten einen Heidenspaß. Einsteiger machen sich mit den Fahrhilfen das

Special



NASCAR Racing 2 liegt dank überzeugender Spieltiefe und herrlich krachigen Unfällen auf der Pole Position.

Leben leichter. Wie in den Originalrennen sind spektakuläre Unfälle an der Tagesordnung. Daher erkämpft sich das Produkt des Programmierteams Papyrus trotz des Alters von fast einem Jahr die erste Stelle auf dem 97er-Siegertreppchen. **(mash)**

Das beste Rollenspiel

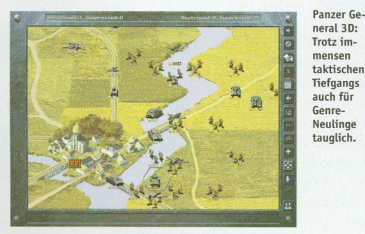
Unter den Rollenspielen dieses Jahres bietet Blizzards actionlastiges **Diablo** eindeutig die stärkste Langzeitmotivation. Da jeder der isometrischen Level per Zufall berechnet wird und auch die Monsterpopulation hin und wieder wechselt, bringt der Echtzeitkampf gegen die Horden der Finsternis selbst nach x-maligem Sieg über Endgegner Diablo viel Spaß. Dafür sorgen mitunter die mannigfaltigen Ausrüstungsgegenstände, die den Sammlertrieb im Spieler wecken. An Aussprüche wie »Ich hole eben noch ein paar Waffen aus der Hölle« erinnern sich entnervte Freunde und Verwandte nur allzu gut – vor allem, wenn sie bei minus 10 Grad am Bahnhof darauf warteten, abgeholt zu werden. **(vs)**



Diablo: Action-orientiertes Rollenspiel-Suchterlebnis mit netten Bekanntschaften wie dem »Butcher« – »Ahh, fresh meat!«.

Die beste Runden-Strategie

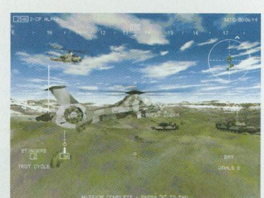
Seit 1995 zog der zeitweilig indizierte Strategiehammer »Panzer General« von SSI/Mindscape einsam seine Runden, ohne ernsthafte Konkurrenz fürchten zu müssen. Die Wachablösung ist SSI mit dem Nachfolger **Panzer General 3D** auf das Vorzüglichste gelungen. Die handgemalten Wabenkarten sorgen zusammen mit den in 3D gerenderten Einheiten bereits optisch für eine kleine Genre-Revolution. Noch lobenswerter: die Anreicherung des ebenso einfachen wie genialen Spielprinzips um etliche neue Features wie der selbständigen Entwicklung zweier Spezialeigenschaften pro Einheit. **(md)**



Panzer General 3D: Trotz immensen taktischen Tiefgangs auch für Genre-Neulinge tauglich.

Die beste Simulation

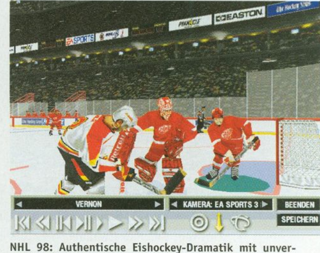
Die diesjährige Auszeichnung für die beste Simulation geht an **Comanche 3**, die jüngste Ausgabe von Novalogics Hubschrauber-Serie. Trotz des eher ballerlastigen Spielaufbaus und der exorbitanten Hardware-Anforderungen überflügelte der Stealth-Helikopter alle Genrekollegen des Jahrgangs 1997. Auch wenn andere Programme detailverliebter sind – nirgends erfahren Sie ein intensiveres Fluglerlebnis als bei Comanche 3. Wer gerät nicht ins Schwitzen angesichts einer Heerschar von intelligent agierenden Gegnern, hektischen Funksprüchen und mehrerer SAM-Raketen in der Luft? Falls Sie dieses Jahr einen Pentium2 unter Ihrem Gabentisch finden, rotieren die Blätter des Comanche auch bei höchster Auflösung in flinkem Tempo. **(mash)**



Comanche 3: Novalogics renovierter Helikopter braucht sich vor der fliegenden Konkurrenz nicht zu verstecken.

Das beste Sportspiel

NHL 98 ist vielleicht nicht das originellste Programm der Saison, aber in puncto Grafik und Spielgefühl verdrängt es alle Konkurrenten auf die Strafbank. Die Animationen sind dramatisch realistisch, erstmalig wird 3Dfx-Support gewährt, und die Spielbarkeit sucht ihresgleichen. Zur soliden Steuerung kommt verfeinerte Realitätsnähe. Hochglanz-Präsentation mit erlesenen Soundeffekten und (vor allem im US-Original) zündenden Kommentaren verwandeln den milde glimmenden Monitor zum bebenden Eisstadion. Die Freuden von NHL 98 erschließen sich nicht nur Sportspiel-Experten. Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad fällt des öfteren ein Törchen. Hauptsache, Sie haben ein gescheites Gamepad mit mindestens sechs Feuerknöpfen in den Händen. **(hl)**



NHL 98: Authentische Eishockey-Dramatik mit unverschämt guter Grafik sorgt für die Sportspiel-Krone.






Die besten Spiele 1997: Die Ehrenpreise

Massenweise Sonderpreise

Es gibt nicht nur Hauptgewinner – auf dieser Seite prämieren wir Spiele, die sich im letzten Jahr durch ungewöhnliche Leistungen vom Rest der Welt distanzieren.

Sonderpokal »Gut Ding will Weile haben«

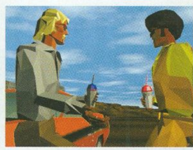
Unglaublich, aber wahr: Nach ewigen Verzögerungen erschien im Sommer Peter Molyneux' letztes Bullfrog-Epos. Zur originellen Spielidee gesellte sich bei der Kerkermeister-Verwaltungssimulation **Dungeon Keeper** ein verblüffend spritziges Spieldesign. Endlich dürfen Sie es den bösen Helden einmal geben, die nur auf Ihr sauer erbuddeltes Gold aus sind. Zusammen mit vielen kleinen Gags wie dem 3D-Modus oder Geheimleveln, die nur bei Vollmond spielbar sind, sichert sich der Strategie-Wirtschafts-Mix einen Ehrenplatz. Nur der leicht monotone Levelaufbau verhinderte einen Sieg in der Kategorie »Echtzeit-Strategie«.



Dungeon Keeper: Nach jahrelangem Warten geben Sie den strahlenden Helden endlich eins auf die Mütze.

Die coolste Atmosphäre

Den Preis für das beste Flair schnappte sich **Interstate '76** von Activision. Die augenzwinkernde Mischung aus »MechWarrior 2« und »Mad Max« protzt mit konsequentem Seventies-Styling – das reicht von den Koteletten der Hauptdarsteller bis zur herrlich groovenden Musik. Abwechslungsreiche Missionen, coole Autos und Waffen sorgen dafür, daß die Präsentation nicht zum Selbstzweck wird.



Interstate '76: Taurus und der Groove-Champion hängen zwischen zwei Missionen ab.

Babe des Jahres

Im knappen Jahr zwischen Tomb Raider Teil eins und zwei blieb **Lara Croft** durch Auftritte in Lifestyle-Zeitschriften, auf Plakatwänden oder gar leibhaftig auf Messen immer im Blickfeld der testosterongeladenen Spieler. Selbst eine Musik-CD sollte von Lara-Darstellerin Rhona Mitra besungen werden und selbst Hollywood klopft an die Eidos-Türen.

Lara Croft: Eine für alle.

Die edelsten Videos

Eigentlich sorgen Filmschnipsel äußerst selten für eine Spaßsteigerung, sondern übertünchen lediglich erschreckend schlichte Spielprinzipien. Was allerdings Interplay für **Starfleet: Academy** produzierte, hat Klasse: Die eigens abgedrehten Zwischenszenen mit Kirk und Konsorten sind nicht nur technisch perfekt, sondern sorgen für ordentliche Motivationsschübe.



Starfleet Academy: Die gutgelaunten Originalschauspieler machen den Trip an die Akademie zum Vergnügen.

Die wuchtigste Musik

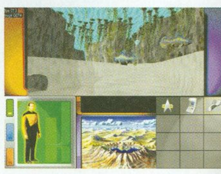
Bei den orchestralen Klängen von Cavedogs **Total Annihilation** hält es selbst eingefleischte Klassikfanatiker nicht mehr auf den Stühlen. Die Entwickler scheuten weder Mühen noch Kosten und holten sich zur Aufnahme der wagneresken Melodien knapp 100 Instrumentalisten der Seattle Symphonics ins Haus. Die lustigen Musikanten aus Hollywood spielen normalerweise Filmmusik wie die »Jurassic Park«-Klänge von Steven Spielbergs Hauskomponisten John Williams ein.

Die übelste Sprachausgabe

Bud Spencer würde draufhauen: **We are Angels** von Ari Data verpaßte dem Schwergewichtler in seinem Hüpf-und-Spring-Auftritt eine absolut grottige Stimme. Solche Vokalverbrechen zogen harsche Worte von Tester Volker Schütz nach sich: »Das leiernde Geplärre des Sprechers hat soviel Rhythmus wie ein Drummer, der mit seinem Schlagzeug die Treppe hinunterfällt.«

Enttäuschung des Jahres

Viel Lärm um nichts: Was Microprose mit **Star Trek: Generations** ablieferte, war eine höchst peinliche Vorstellung. Eine veraltete 3D-Engine, übelste Puzzles, absolut gurkenhafte Speicherfunktion – das hat Raumschiff Enterprise nicht verdient. Star-Trek-Schöpfer Gene Roddenberry würde sich im Grab umdrehen, wäre seine Asche nicht von einem Satelliten in der Erdumlaufbahn geparkt worden. (ra)



Star Trek Generations: Solche Pixel, Pech und Pannen hat die Enterprise nicht verdient.

Special

PC PLAYER persönlich für das Jahr 1997

ROLAND AUSTINAT (ra)

Spiele des Jahres:
- 1. Starfleet Academy
- 2. Interstate '76
- 3. Tomb Raider 2

Film des Jahres:
- Joseph (Musical)

Buch des Jahres:
- Früchte des Zorns (John Steinbeck)

CD des Jahres:
- Ultra (Depeche Mode)

Software des Jahres:
- Point Cast 2.0

Enttäuschung des Jahres:
- Star Trek: Generations

Größter Wunsch für '98:
- Clevere Leser, die sich nicht von Marketing-Hypes blenden lassen.

MANFRED DUY (md)

Spiele des Jahres:
- 1. Panzer General 3D
- 2. Dark Reign
- 3. Incubation

Film des Jahres:
- Mars Attacks

Buch des Jahres:
- Der Drachenbeinthron (Ted Williams)

CD des Jahres:
- Murder Ballads (Nick Cave)

Software des Jahres:
- MS Internet Explorer 4.0

Größte Enttäuschung des Jahres:
- Mad TV 2

Größter Wunsch für '98:
- Mein brandneuer Pentium/200MMX landet in den nächsten vier Monaten nicht aufgrund von Überalterung im Sondermüll.

UDO HOFFMANN (uh)

Spiele des Jahres:
- 1. Jedi Knight
- 2. Diablo
- 3. Panzer General 3D

Film des Jahres:
- Swingers

Buch des Jahres:
- Gefahr (Dick Francis)

CD des Jahres:
- Fire Garden (Steve Vai)

Software des Jahres:
- Catz

Größte Enttäuschung des Jahres:
- Outlaws

Größter Wunsch für '98:
Bundesdeutsche Rentenbeiträge werden von Microsoft gezahlt als Konventionalstrafe für schludriges Programmieren.

THOMAS KÖGLMAYR (tk)

Spiele des Jahres:
- 1. Age of Empires
- 2. Incubation
- 3. NASCAR Racing 2

Film des Jahres:
- Das fünfte Element

Buch des Jahres:
- Virtuelles Licht (William Gibson)

CD des Jahres:
- Crash (Dave Matthews Band)

Software des Jahres:
- Hypersnap

Größte Enttäuschung des Jahres:
- Dungeon Keeper

Größter Wunsch für '98:
- Vier Wochen Urlaub in der Karibik

HEINRICH LENHARDT (hl)

Spiele des Jahres:
- 1. NHL '98
- 2. Diablo
- 3. Pandemonium

Film des Jahres:
- Men in Black

Buch des Jahres:
- America (T.C. Boyle)

CD des Jahres:
- Third Eye Blind

Software des Jahres:
- Point Cast 2.0



Größte Enttäuschung des Jahres:
- Conquest Earth

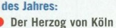
Größter Wunsch für '98:
- Eintracht Frankfurt steigt auf, ein saftiger Heiratsantrag, Redaktionsumzug nach Poing und ein 3Dfx-Support bei jedem Spiel.



PHILIPP SCHNEIDER (ps)



Spiele des Jahres:
- 1. Diablo
- 2. POD
- 3. Heroes of Might&Magic 2



Film des Jahres:
- Fletchers Visionen

Buch des Jahres:
- Der Herzog von Köln (Michael Moorcock)

CD des Jahres:
- Born slippy (Underworld)

Software des Jahres:
- Netscape Navigator 4.0

Enttäuschung des Jahres:
- Floyd

Größter Wunsch für '98:
- Irgendwann will ich einen Führerschein und ein Auto.

MARTIN SCHNELLE (mash)

Spiele des Jahres:
- 1. Comanche 3
- 2. Dungeon Keeper
- 3. Interstate '76

Film des Jahres:
- Star Wars (Special Edition)

Buch des Jahres:
- Executive Orders (Tom Clancy)

CD des Jahres:
- Delerium (Karma)

Software des Jahres:
- Netscape Navigator 3.0

Größte Enttäuschung des Jahres:
- X-Wing vs. TIE-Fighter

Größter Wunsch für '98:
- Die Softwarehersteller mögen doch bitte nicht nur Aufgüsse und Sequels bringen, sondern ein paar neue, fesselnde Spielideen.

VOLKER SCHÜTZ (vs)

Spiele des Jahres:
- 1. Quake 2
- 2. Sub Culture
- 3. Ultima Online

Film des Jahres:
- Blue in the face

Buch des Jahres:
- The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (Douglas Adams)

CD des Jahres:
- Roots (Sepultura)

Software des Jahres:
- Windows 95

Größte Enttäuschung des Jahres:
- Lands of Lore 2

Größter Wunsch für '98:
- Ich wünsche mir die Abschaffung der BPjS sowie eine Co-Produktion von Douglas Adams und Terry Pratchett.

PC PLAYER LESER TOP 20

OKTOBER 1997

Platz	Vormonat	Spiel	Hersteller
1	(1)	DUNGEON KEEPER	Electronic Arts
2	(2)	C&C 2: ALARMSTUFE ROT	Westwood/Virgin
3	(15)	INDIZIERTES SPIEL	CDV
4	(3)	Comanche 3	Novalogic
5	(4)	Diablo	Blizzard
6	(9)	Indiziertes Spiel	Virgin
7	(7)	Earth 2140	Topware
NEU 8	(NEU)	Dark Reign	Bomico
9	(16)	Baphomets Fluch 2	Virgin
10	(11)	Indiziertes Spiel	3D Realms
NEU 11	(NEU)	Hexen 2	Activision
12	(20)	Master of Orion 2	Microprose
13	(18)	Tomb Raider	Eidos
NEU 14	(NEU)	C&C2: Vergeltungsschlag	Westwood/Virgin
15	(8)	Civilization 2	Microprose
16	(5)	Anstoss 2	Ascaron
17	(19)	Die Siedler 2	Blue Byte
NEU 18	(NEU)	Total Annihilation	GT Interactive
19	(13)	Warcraft 2	Blizzard
NEU 20	(NEU)	Shadows of the Empire	LucasArts

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Oktober 1997.

Verkaufs-Charts

Platz	Vormonat	Spiel	Hersteller
1	(NEU)	Age of Empires	Microsoft
2	(NEU)	Lands of Lore: Götterdämmerung	Westw./Virgin
3	(5)	Flight Simulator 98	Microsoft
4	(NEU)	Incubation	Blue Byte
5	(2)	Die Siedler 2	Blue Byte
6	(NEU)	Panzer General 3D	SSI
7	(4)	Anstoss 2	Ascaron
8	(NEU)	Demonworld	Ikarion
9	(3)	NHL Hockey 98	EA Sports
10	(1)	Dark Reign	Activision
11	(7)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
12	(8)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
13	(NEU)	Baphomets Fluch 2	Virgin
14	(13)	Hugo 5	ITE
15	(6)	Total Annihilation	GT Interactive

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Oktober 1997

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller	Internet
1	(2)	Westwood	www.westwood.com
2	(1)	Bullfrog	www.bullfrog.ea.com
3	(–)	EA Sports	www.easports.com
4	(4)	Activision	www.activision.com
5	(5)	Virgin	www.vie.com

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Oktober 1997.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR
Heinrich Lenhardt (hl)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Manfred Duy (md), Henrik Fisch (hf), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr, ltd. Redakteur (tk), Philipp Schneider (ps), Martin Schnelle (mash), Volker Schütz (vs)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Alex Brante (ab), Stephan Fabel (Internet), Thierry Miguet, Monika Stoschek (ms)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch, Thomas Köglmayr

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEFIN
Barbara Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE; FOTOS
Josef Bleier; ATP/A. Beil

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (0 81 21) 951-0, Telefax: (0 81 21) 951-296,
Internet: www.pcplayer.de, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 951-270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Natalie Regnault, (0 81 21) 951-273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 951-106,
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 951-473

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

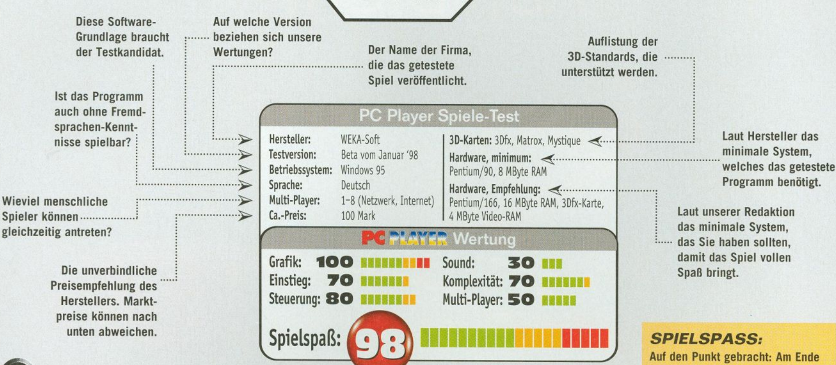
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

So werten wir

PC PLAYER

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.



GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Verfallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

BEDIENUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS:
Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

Spiele-Test

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.

10 = katastrophal
20 = schlecht
30 = enttäuschend
40 = mäßig
50 = durchschnittlich
60 = ordentlich
70 = gut
80 = sehr gut
90 = genial
100 = perfekt

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

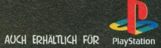
IN DER UNTERWELT GIBT'S NUR PLATZ FÜR EINEN HELDEN. HERCULES. DAS SPIEL.

Disney's HERCULES Action-Spiel

WIN 95

WO HERCULES AUFTAUCHT, FLIEGEN DIE FETZEN. MIT DEM ZAUBERSCHWERT UND DER KRAFT EINES GIGANTEN ZEIGT ER DER UNTERWELT, WO'S LANGGEHT. EIN ACTION-SPIEL AUF 10 GÖTTLICHEN LEVELS MIT PACKENDEN ÜBERRASCHUNGEN. UND DU MITTENDRIN. DIE DEMO CD-ROM MIT AUSSCHNITTEN AUS ALLEN SPIELEN GIBT'S FÜR 5.- DM BEI DISNEY INTERACTIVE, POSTFACH 80 02 09, 81602 MÜNCHEN. WEITERE INFOS ZUM DISNEY INTERACTIVE PROGRAMM ÜBER HOTLINE (069) 297 77 77. WWW.DISNEY.DE.

AUCH ERHÄLTLICH FÜR



Disney INTERACTIVE

FILER & RIEMEL TESTA

1998 JANUAR



Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet.
Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


HEINRICH LENHARDT


ROLAND AUSTINAT


VOLKER SCHÜTZ


MANFRED DUY


MARTIN SCHNELLE


UDO HOFFMANN

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Volker Schütz	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Seite
F1 Racing	Rennspiel	90	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	104
FIFA 98	Sportspiel	89	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	124
Curse of Monkey Island	Adventure	88	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	78
NBA Live '98	Sportspiel	88	★★★★	★★★★	★★★	★★★	–	★★★★★	140
Longbow 2	Flugsimulation	86	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	118
Fallout	Rollenspiel	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	194
Oddworld: Abe´s Oddysee	Action-Adventure	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	194
Heavy Gear	SF-Simulation	83	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	84
F22 ADF	Flugsimulation	82	–	–	★★★★	★★★★	★★★★★	–	114
F-22 Raptor	Flugsimulation	81	–	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	122
Blade Runner	Action-Adventure	80	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	94
Civ 2: Fantastic Worlds	Zusatz-CD	79	★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	★★★	198
Uprising	Action-Strategie	79	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	90
Frogger	Geschicklichkeit	78	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	160
Madden NFL '98	Sportspiel	76	★★★★	★★★★	★★★	★★	–	★★	144
Zork: Grand Inquisitor	Adventure	76	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	128
Bleifuss Rally	Rennspiel	75	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	152
Reap, The	Actionspiel	75	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	186
Diablo: Hellfire	Zusatz-CD	74	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	158
I-War	Simulation	74	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	130
Pax Imperia 2 - Eminent Domain	Strategiespiel	74	★★★	★★	–	★★★★	★★★	★★★★	172
Actua Soccer 2	Sportspiel	72	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	–	★★★	146
3D Ultra Pinball - Lost Continent	Flipper	69	★★★	★★★★	★★★	★★★	–	★★	162
Carmageddon Splat Pack	Zusatz-CD	69	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	91
Netstorm	Strategiespiel	69	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	–	188
Star Wars Monopoly	Strategiespiel	69	★★★	★★★	★★	★	–	★★★	200
Hannibal, The Great Battles of	Strategiespiel	67	★★★	★★★	–	★★★★	★★★	★★★	168
Battleground 8	Strategiespiel	65	★★	★★	★★	★★★★	★★★	★★★	178
Pilgrim	Adventure	64	★★	★★	–	★★★	★★	★★★★	182
TOCA	Rennspiel	64	–	★★★	–	★★★★	★★★	★★★	112
DSF Baseball pro 98	Sportspiel	63	★★★	★★	★★	★	–	★★	150
Herrscher der Meere	Strategiespiel	63	★★	★★	–	★★★★	–	★★	176
Sabre Ace: Konflikt über Korea	Flugsimulation	63	★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★	192
Close Combat 2	Strategiespiel	62	★★	★★	★★	★★★★	★★	–	98
Battleground 6	Strategiespiel	60	★★	★★	★★	★★★	★★★	★★★	178
Queen: The Eye	Action-Adventure	60	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	182
DSF Football pro 98	Sportspiel	56	★★★	★★	★★★	★	–	★★	150
Buccaneer	Strategiespiel	55	–	★★	★★★	★★★	–	★★★	166
Men in Black	Action-Adventure	55	★★★	★★	★★★	★★	★★★	–	156
Battleground 7	Strategiespiel	54	★★	★★	★★	★★★	★★★	★★	178
Steel Panthers 3	Strategiespiel	53	★★	★★	★★	★★★	★★	★★	170
Nuclear Strike	Actionspiel	50	★★★	★★	★★★	★★	★★	★★★	184
Andretti Racing	Rennspiel	46	★★★	★★	★★	★	–	★★	110
Drilling Billy	Geschicklichkeit	42	★★★	★★	★★	★★★	–	★★★	164
Kick Off 98	Sportspiel	38	★★	★★	★★	★★	–	★★	148
Mage Slayer	Actionspiel	37	★★★	★★	★★	★★	★★	★★	189
X-Car - Experimental Racing	Rennspiel	33	★★★	★	★★	★★	★★	★★	154
Planet Blupi	Strategiespiel	30	★★	★	★★	★	★	–	190
Bob Squish	Adventure	22	★	★	★★	★	★	★★	164
Defiance	Actionspiel	22	★	★	★★	★	★	★	99
Area-D	Adventure	19	★	★	★	★	★	★	159
Puzz 3D	Denkspiel	9	★	★	★	★	★	★	200

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Sternschnuppe

Welches Wertungssystem ist das Beste? Seit Anbeginn des Spieletest-Zeitalters, als unsere Vorfahren aus den Höhlen krochen und Atari-VCS-Module rezensierten, sorgt dieses Diskussionsthema für muntere Debatten. Schön zum Argumentieren sind radikale Vereinfachungslösungen; der Leser möge sich doch anhand der textlichen Ergüsse ein Urteil bilden. Und brauchen wir überhaupt noch Bewertungen? Das wäre sicher ein prima Szenario für den Verriß-fürchtenden Hersteller: Ein ganzes Heft mit Preview-ähnlichen, sich um Aussagen drückenden Berichterstattungen.

Eines der Test-Highlights in dieser Ausgabe: Das LucasArts-Adventure »Curse of Monkey Island“.

Aber eine Fachzeitschrift steht und fällt mit den Wünschen und Bedürfnissen ihrer Leser. Da das vor rund eineinhalb Jahren eingeführte »5-Sterne«-Wertungssystem nie auf große Gegenliebe gestoßen ist, brechen wir uns jetzt keinen Zacken aus der Krone und schaffen das Experiment ab. Die Redaktion PC Player traut sich ab sofort wieder genaue Wertungen auf der allseits beliebten 100er-Skala zu. Bleibt nur noch die alte Kardinalfrage »Wo ist der Unterschied zwischen 73 und 74 Punkten?«. Am Ende des Tages bleibt - wie bei jeder Art von Rezension - eine subjektive Grauzone. Da muß ich als Leser dem Geschmack und der Kompetenz des Testers vertrauen. Außerdem geht ab dieser Ausgabe jede Wertung durch eine Besprechung mit allen Redakteuren, die beim Feinschliff helfen.

PC Player wertet differenzierter. Ab dieser Ausgabe vergeben wir neben dem Spielspaß für sechs weitere Kriterien Punkte. Dabei bleiben wir im 100er-Rahmen, bewegen uns aber in Zehnerschritten. Sparten wie »Grafik« oder »Komplexität« lassen sich im Gegensatz zum Spielspaß nicht vernünftig auf den Punkt genau ausdiskutieren.

Lassen Sie uns deshalb unbedingt wissen, wie Ihnen der Switch von 5 Sternen zu 100 Punkten gefällt. Kritik, Lob und Anregungen schicken Sie bitte wie gehabt an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a in 85586 Poing. Unsere E-Mail-Adresse: pcpleser@aol.com

Ihr
Heinrich Lenhardt



Heinrich Lenhardt

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

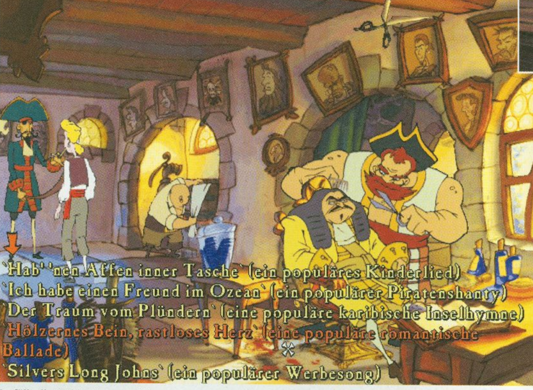
- **Action:**
  Jedi Knight (LucasArts)
  Test in PC Player 12/97
- **Action-Adventure:**
  Tomb Raider 2 (Eidos)
  Test in PC Player 12/97
- **Adventure:**
  Curse of Monkey Island (LucasArts)
  Test in dieser Ausgabe, Seite 78
- **Flipper:**
  Pro Pinball Timeshock (Empire)
  Test in PC Player 8/97
- **Rollenspiel:**
  Fallout (Interplay)
  Test in dieser Ausgabe, Seite 100
- **Simulation:**
  Armored Fist 2 (Novalogic)
  Test in PC Player 12/97
- **Strategie (Runden):**
  Panzer General 3D (SSI)
  Test in PC Player 12/97
- **Strategie (Echtzeit):**
  Dark Reign (Activision)
  Test in PC Player 11/97
- **Sport:**
  NHL 98 (EA Sports)
  Test in PC Player 11/97
- **Rennspiel:**
  F1 Racing (UBI-Soft)
  Test in dieser Ausgabe, Seite 104

GOLD PLAYER

Adventure für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

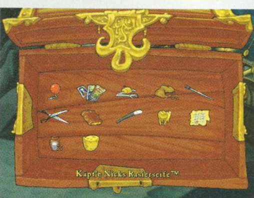
The Curse of Monkey Island

Liebe, Tod und Voodoo. Wo verfluchte Verlobungsringe Verwirrung stiften und Duelle mit Banjos und Beleidigungen entschieden werden, kann die Affeninsel nicht weit sein. Zum dritten Mal steuert LucasArts Monkey Island an – mit allen bekannten Risiken für Ihr Zwerchfell.



Da fällt die Wahl schwer: Welches erhabene Lied soll Guybrush den frisierenden Freibeutern entgegenschmettern?

Wenn es unter uns hormongesteuerten Sterblichen jemanden gibt, der seine Angebetete zurecht »Goldstück« nennen darf, dann ist es Guybrush Threepwood. Jener Jüngling steckte seiner Angebeteten einen Verlobungsring an den Finger, der statt mit einer Gravur mit einem saftigen Voodoo-Fluch verziert ist. Die rothaarige Schönheit Elaine Marley wurde im Moment des Heiratsantrags kurzerhand vergoldet – soviel zum Thema »schönster Tag im Leben«. Eine güldene Verlobte als Staubfänger in der Wohnstube? Das ist schwerlich die optimale Grundlage für eine gute Beziehung mit intensiver Kommunikation. Manch einer würde jetzt am liebsten in eine Talkshow gehen und sich zum Thema »Meine Partnerin ist so kalt zu mir« äußern. Wir befinden uns jedoch in der Karibik, zur Blütezeit der Seeräuberei. Blutrünstige Korsaren sind dünn gesät: In den Gewässern der »Monkey Island«-Serie herrschen kalauernde Kapitäne vor, die Duelle lieber mit Fluch-Schlagfertigkeit als Säbel-Schlitzereien entscheiden.



Ein Blick in die Inventar-Kiste: Einige Gegenstände lassen sich miteinander kombinieren, um neue Objekte zu bilden.

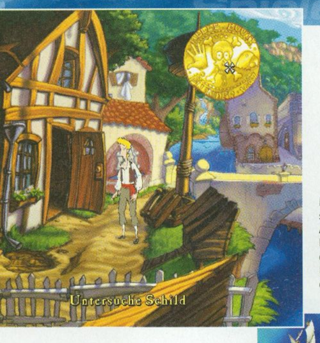
Wenn Sie schon zu Beginn dieses Jahrzehnts an der Maus hingen, sind Ihnen solche Absonderlichkeiten sicher nicht fremd. 1990 und 1992 veröffentlichte LucasArts seine beiden ersten Adventures aus der »Monkey Island«-Serie. Auf Teil 3 mußte die nicht gerade kleine Fan-Gemeinde quälende fünf Jahre lang warten. Am Klabautermann lag es nicht, daß »The Curse of Monkey Island« so lange auf hoher See unterwegs war. Der geistige Vater des Seeräuber-Klamauks stieg vielmehr aus und machte sich selbständig: Unter Ron Gilberts Regie entstanden dann Kinder-Adventures wie die »Putt-Putt«-Reihe. Mit dem noch jungen Cavedog-Label bedient er auch wieder erwachsene

Roland Austinat ★★★★★

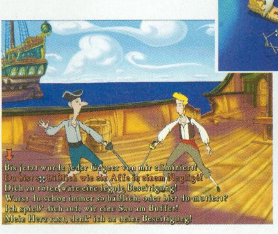
Entwarnung, Seemänner! LucasArts meldet sich in voller Stärke zurück. Auch wenn die bunte HiRes-Grafik in den ersten Minuten etwas gewöhnungsbedürftig ist, kommt schon kurz danach ein wohliges »Hurra, ich bin wieder in der Karibik«-Gefühl auf. Ron Gilberts Erben Jonathan Ackley und Larry Ahern übernahmen etliche Tugenden der beiden vorigen Teile: So sind die Lösungswege immer erfreulich »offen« und nicht so einengend linear wie etwa bei Baphomets Fluch 2.

Mein einziger Kritikpunkt ist die gelegentlich etwas hakelige Übersetzung: Einzelne Stellen wie »Du bist als Pirat ein Versager« hätte man auch schmissiger ausformulieren können. Das tut aber dem Spielwitz keinen Abbruch: Mein derzeitiger Genrefavorit ist eindeutig The Curse of Monkey Island. Andere Adventures werden es 1998 schwer haben, dieses Piraten-Prachtstück zu übertreffen.

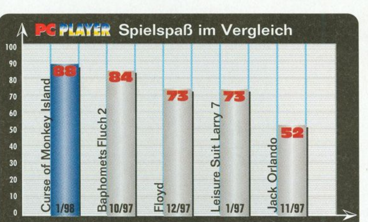
- **+ Stimmungsvolles Piratenambiente**
- **+ Erfreulich nichtlinear**
- **+ klasse Charaktere**
- **– Übersetzung nicht immer brillant**



Mit drei Icons steuert sich das Adventure sehr leicht, ohne daß die Puzzle-Kniffligkeit darunter leidet.



Eine Seeschlacht, die ist lustig: Nachdem wir ein Segelschiff geentert haben, muß dessen Kapitän im Fluchduell besiegt werden. Wählen Sie dazu eine herzhafte, halbwegs sinnvolle Schmähungs-Entgegnung, die sich zudem reimen muß!



Humor, Story, Bedienung, Puzzles - alles ziemlich klasse. Auch wenn das neue »Monkey Island«-Abenteuer kleine Genialitäts-Auszeiten nimmt, distanziert es locker die aktuelle Adventure-Konkurrenz. Baphomets Fluch 2 ist grundsolide, aber sehr linear aufgebaut. Komplex, bemüht, doch etwas umständlich gibt sich Adventure Softs SF-Satire Floyd. Bei Larry 7 bekommen Freunde anzüglicheren Humors viel geboten und nehmen dafür einige abstrus konstruierte Rätsel in Kauf. Im Vergleich zu diesen gestandenen Adventures sieht der stoffelige Krimiheld Jack Orlando sehr alt aus.

Spieler: Alle »Total Annihiliation«-Fans werden es ihm danken. Der Abgang von Ron Gilbert bedeutete zum Glück nicht das Ende von Monkey Island. Der Grafiker Larry Ahern und sein programmierender Kollege Jonathan Ackley hatten die Ehre, den dritten Ausflug zur Affeninsel zu dirigieren. Charaktere und Handlungsfaden knüpfen lose an Monkey Island 2 an, aber Einsteiger kommen auch bestens mit der Story zurecht. Nach dem eingangs erwähnten Mißgeschick hat unser Anti-Held Guybrush Threepwood gleich mehrere Probleme. Kaum läßt er die vergoldete Verlobte aus den Augen, wird das Schmuckstück vom erstbesten Piratenpack gemopst. Der Gegenzauber zum Voodoo-Fluch steckt zudem auf einer anderen Insel. Guybrush muß drei Crew-Mitglieder überzeugen, ein Schiff organisieren und die höchst prekär plazierte Seekarte auftreiben, um die Reise zu beginnen. Zu allem Überfluß meldet sich Guybrushs Erzfeind wieder zu Wort: der ebenso untote wie nachtragende Zombie-Pirat LeChuck. Zwar zerlegt es den Bösewicht zu Spielbeginn in einer Explosion, aber des Unholds auf hoher See treibende Stiefel werden aufgefischt. Der Fluch kommt aus den Schlappen: LeChuck verwandelt die Besatzung eines Segelschiffs in sein neues Skelett-Heer, will sich an Guybrush rächen und seinerseits Elaine heiraten.

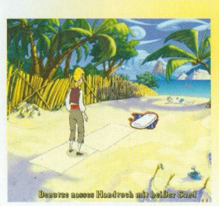
Monkey Island-Traditionalisten müssen sich zunächst mal an Modernisierungen bei Grafik und Bedienung gewöhnen. Hochauflösend stakst unser Held durch eine Zeichentrick-Szenerie. Wichtige Ereignisse werden durch Trickfilm-Cut-Scenes vermittelt, die sich dem Stil der Spielgrafik perfekt anpassen. Entschwunden sind größere Verb-Ansammlungen von früher. Sie steuern Guybrush durch eine Golddublone, die durch längeres Drücken des linken Mausknopfs erscheint. Hier wählen Sie eines von drei Icons: die Hand repräsentiert »nehmen/benutzen«, die Äuglein signalisieren »untersuchen« und das Plappermäulchen ist für orale Aktivitäten wie reden, pusten oder essen zuständig. Sie wollen das spannende Gewürzgurken-Glas näher untersuchen? Einfach den Mauszeiger drauf ausrichten, klicken und halten, nun aufs Augen-Icon gehen und loslassen – schon erscheint eine aufschlußreiche Beschreibung. Das spielt sich nach wenigen Minuten wie geschmiert; Sie werden's nicht mehr anders wollen.

Kurze Mausklicks mit links bewegen Guybrush herum, per Doppelklick saust er ohne Wartezeit zum gewünschten Ausgang. Der Klick mit rechts ruft das Schatztruhen-Inventar auf. Hier lagert aller mögliche mitgeschleppte Blödsinn. Um ein Objekt einzusetzen, klicken Sie es an, verlas-

Autsch! Der heiße Sand in Verbindung mit löchrigem Schuhwerk blockiert den Weg zum Sonnenanbeter.

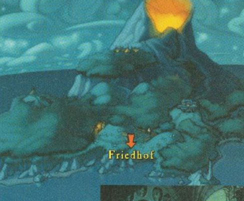


Kann man mit Handtüchern einen Weg bauen? Nett gedacht, aber die flauschigen Teile gehen rasch erhitzt in Flammen auf.

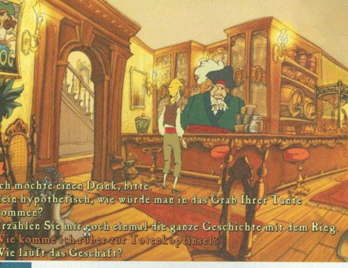


Erst nachdem die Tücher in einen Eiswasser-Kübel getunkt wurden, halten sie der UV-Power stand. Der Weg zum Sonnenanbeter ist geebnet.





Um schnell den Schauplatz auf einer Insel zu wechseln, klicken Sie den Zielort auf der Landkarte an.



▲ Schwätzchen müssen sein: In den ausführlichen Dialogpfaden stecken gleichermaßen Scherze und Informationen.

Wiedersehen macht Freude: Klassische Monkey-Island-Charaktere wie Stan haben süffisante Gastauftritte.

sen das Inventar und drücken das Ding dem Einsatzort aufs Auge. Manche Gegenstände lassen sich auch kombinieren, um dadurch komplexe Gebilde zu erhalten.

Es dominieren Objekt-orientierte Puzzles in bester Monkey Island-Tradition. Wie viele Rätsel Guybrush auf dem Weg zur Elaine-Ehelichung knacken muß, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Wenn Sie sich zu Beginn für die schwierigere Variante »oberaffig« entscheiden, gibt es etwa 30 Prozent mehr Puzzles als bei der Light-Version. Meistens hat Guybrush mehrere Aufgaben gleichzeitig zu lösen. In welcher Reihenfolge Sie die Probleme angehen, bleibt Ihnen überlassen. Droht an einer Stelle eine Sackgasse, wendet man sich erst mal anderen Rätseln zu.

Der Weg zum Traualtar führt auch durch zahlreiche Dialoge. In Gesprächen mit den anderen merkwürdigen Bewohnern der Inselgruppe sollten Sie jedes erdenkliches Thema anklicken. Zum einen kommen Sie so an wichtige Informationen, zum anderen lauern einige Pointensalven im Konversationsdickicht. Bis auf wenige Wortspiele, die nicht so recht funktionieren, schlägt sich die deutsche Übersetzung wacker. Vor allem die liebevoll synchronisierte Sprachausgabe sorgt für Piraten-Feeling.

Ein originelles Spielelement aus dem allerersten Monkey Island-Adventure wird reaktiviert: die Beleidigungsduelle. Nachdem Guybrush endlich Schiff und Mannschaft zusammen hat, wird ihm auf hoher See die Karte geklaut. Es folgt eine Serie kleiner Actionsequenzen, in denen Sie zunächst andere Schiffe ausmanövrieren und mit Kanonen enterreif schießen. Diese Böllerei läßt sich durch die zuschaltbare Crew-Unterstützung vereinfachen und abkürzen. Ist der andere Kahn sturmreif, liefert sich unser Held ein Verbalduell mit dem gegnerischen Kapitän. Sie müssen auf vorgebrachte Schmähungen eine passende Retour-




Solche hochkarätigen Zwischensequenzen werden als Belohnung für Handlungsfortschritte abgespielt.

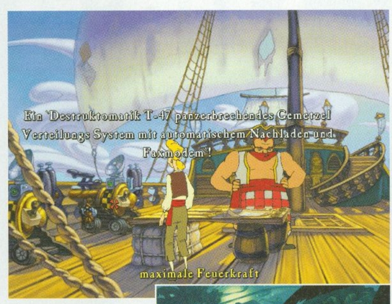
Heinrich Lenhardt ★★★★★

Grog und Gags sind kein bißchen schal geworden: Nach fünfjähriger Pause bläst Monkey Island mit vollen Segeln in mein CD-Laufwerk. Kapitän Lenhardt ist zufrieden: Auch wenn der Elan der beiden Vorgänger nicht ganz erreicht wird, ist Curse of Monkey Island ein hochwertiges Spaß-Adventure vom besten LucasArts-Schlag.

Die aufgemöbelte Grafik drückt nicht auf die Spieltiefe; die Puzzles sind in ordentlichen Mengen vorhanden, manchmal schwer, aber fair. Der Anteil an unlogischen Stellen ist äußerst gering; mit etwas Phantasie kommen Sie gut voran.

Die Informationsbeschaffung über die ausufernden Dialoge ist mitunter mühsam. Nicht immer stehen Unterhaltungswert und Geschwätzigkeit in einer optimalen Relation. Auch wenn manche Phrase etwas sandig knirscht, gehört Curse of Monkey Island immer noch zu den spritzigsten Adventures der letzten Jahre. Mit Ron Gilbert an Bord wäre es vielleicht einen Tick genialer geworden, aber die Pointen-Kapazität der Seeräuber-Thematik ist irgendwo endlich. Wundervoll-dezent die Musikkulisse; klasse inszeniert die Zwischensequenzen. Ein würdiger Abschluß für eine intelligent-witzige Serie. Alte Fans und Abenteuer-Neulinge haben gleichermaßen ihren Spaß.

- **+ Schöner Zeichentrick-Look**
- **+ Gut austarierte Puzzles**
- **+ Zwei Schwierigkeitsgrade**
- **+ 1a Bedienung**
- **– Leicht nervige Action-Einlage**
- **– Manchmal zu geschwätzig**

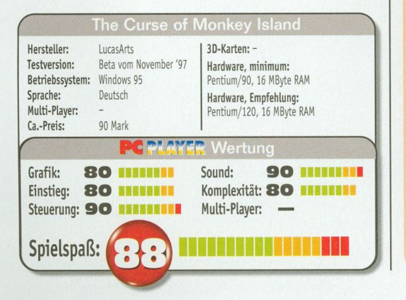


▲ Das sind genau die richtigen Kanonenkaliber, um den Kahn von Käpt'n Röchelieu aufzuhalten!

Guybrush benutzt den Hammer aus seinem Inventar, um den Gummibaum zu erschüttern.

kutsche anklicken, die sich zudem reimt. Durch verlorene Duelle mehrt Guybrush seine Spruchsammlung; Siege sorgen für Schatznachschub. Von der Beute kauft man sich dickere Kanonen, mit denen schließlich der Kartenklauer gestellt wird: der schändliche Kapitän Röchelieu.

Nach dieser Eskapade verläuft The Curse of Monkey Island wieder in normalen Adventure-Bahnen weiter. Zu diesem Zeitpunkt haben wir knapp die Hälfte des Spiels erlebt – und das ist nicht wenig. Von Guybrushs weiteren Heldentaten wollen wir an dieser Stelle nicht zuviel verraten (wozu gibt's in der nächsten Ausgabe eine Komplettlösung?). Bis er seine Elaine vom Fluch befreit, geheiratet und LeChuck beseitigt hat, steht ihm einiges bevor. Unser Held muß sich für tot erklären lassen, mit einem Versicherungsvertreter debattieren, vegetarischen Kannibalen trotzen und als Double des Dämonenhühnchens »El Pollo Diablo« auftreten. **(hl)**



ERSTE HILFE

Wie entkomme ich dem Piratenschiff?

Der Kanonier war schon mal hier! Solange mit Wally reden und ihn provozieren, bis er in Tränen ausbricht.

Nehmen Sie Wallys falschen Haken, den Stab an der Wand und kombinieren Sie beide Gegenstände. Das Resultat ist ein prima Angelgerät, mit dem wir Schwert und Skelettarm aus dem Wasser fischen.

Jetzt kann Guybrush die Kanone benutzen und versenkt damit alle Skelettboote.

Mit dem Säbel zerschnippelt man das Befestigungsseil. Bei erneuter Kanonenbenutzung wird Guybrush aus dem Raum geschleudert.

Der Ausgang oben ist nicht erreichbar. Trösten Sie sich durchs Aufsammeln von Spielgeld und Diamantring. He, was passiert eigentlich, wenn man mit dem Diamanten am Glas des Bullauges ritzt?

Große Insel, viel zu tun. Was muß ich eigentlich machen?

Guybrush muß ein Schiff organisieren, eine Seekarte erbeuten und drei Piraten als Crew anheuern. Sein erster Weg sollte ihn zur Voodoo-Priesterin in den Sümpfen führen, die viele Informationen über seinen Auftrag hat. Nicht vergessen, am Strand etwas glühende Kohle einzustecken.

Wann erscheint die Voodoo-Tante?

Ziehen Sie an der Zunge des Krokodils.

Hier gibt es einige Gegenstände, die man mitnehmen kann. Und was passiert wohl, wenn Guybrush eine Münze in den Kaugummi-Automaten wirft?

So ein Theater! Was kann ich hier anstellen?

Guybrush untersucht in der Garderobe den Piratenmantel. Die niedlichen Pünktchen sind Läuse – mitnehmen!

Vor dem Spiegel liegt ein Zauberstab. Einpacken und gleich mit dem Zauberhut benutzen, um das Bauchredner-Buch zu erhalten.

Untersuchen Sie die Reisetruhe und vor allem den Blood Island-Aufkleber. Daraufhin mit Schlappi Cromwell auf der Bühne reden. Er gibt einen Tip, wer eine Seekarte haben könnte.

Wie komme ich zu meiner Crew?

Im Friseurladen von Porto Pollo lungern Ihre drei künftigen Besatzungsmitglieder herum.

Zunächst müssen Sie Röchelieu vertreiben, indem Sie die Läuse mit dem Kamm benutzen.

Guybrush verlangt jetzt selber einen Haarschnitt. Er spielt dann solange am Hebel des Stuhls herum, bis er an die Schere kommt, die an der Decke hängt. Das klappt erst, nachdem man McMutton durch das Wegnehmen des Beschwerers vertrieben hat.

Was wollen die Piraten genau von mir?

McMutton: Sie müssen ihn im Baumstamm-Weitwurf besiegen. Guybrush hat nur dann eine Chance, wenn er einen außergewöhnlichen Stamm erwischt. Ist Ihnen schon aufgefallen, daß ein Gummibaum verdächtig nahe steht?

VanHelgen: Im Pistolenduell haben wir nicht viel zu lachen. Aber haben Sie zum Thema »Wahl der Waffen« schon den Banjokasten registriert? Sie können das Musikduell anklicken, nachdem die mittlere Pistolenkiste geschlossen ist.

Bill: Der Bursche will einen Schatz sehen. Zur Not tut es auch der Goldzahn aus dem Schlund eines Hühnchen-Imbiß-Betreibers.

Wie komme ich durch das Gestrüpp?

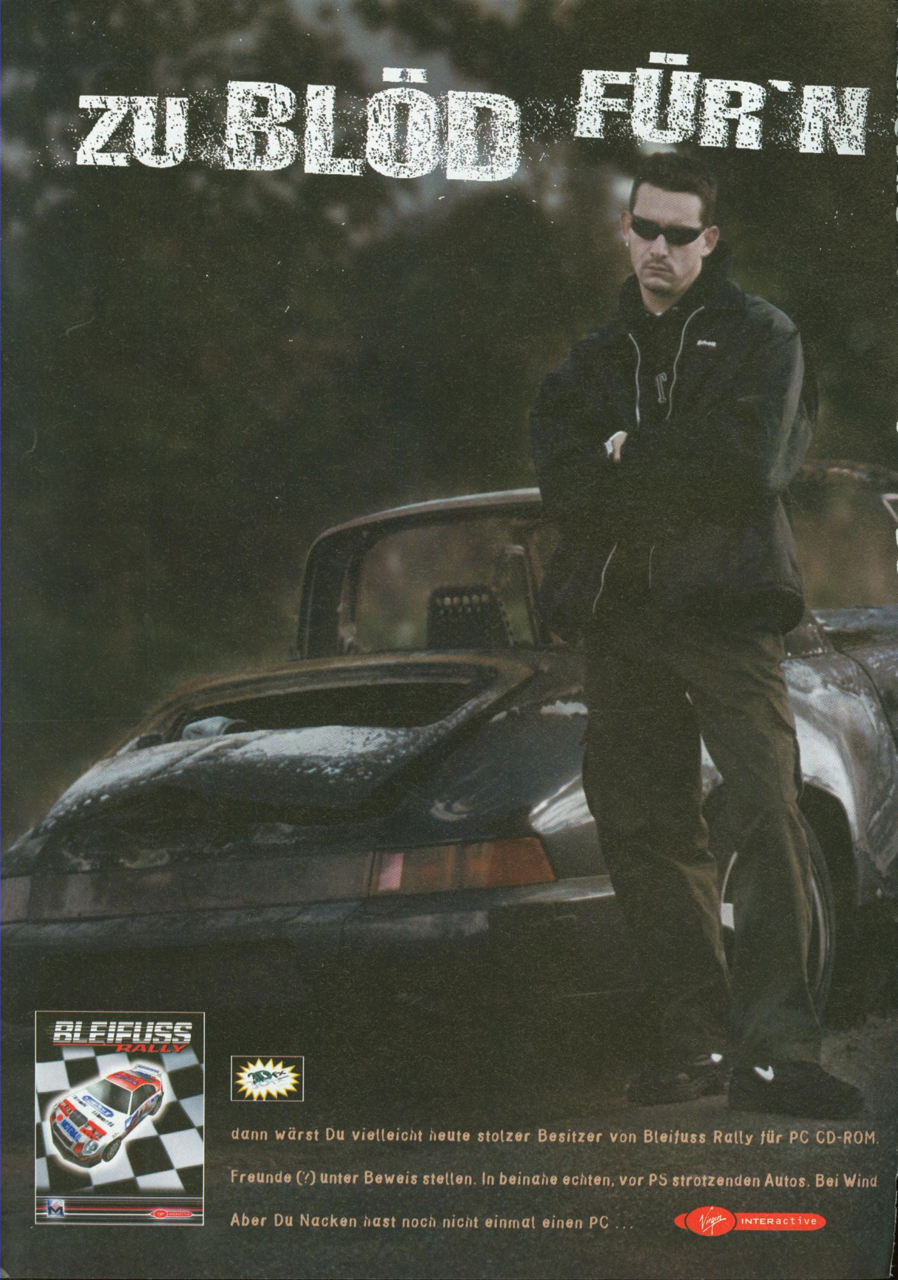
Guybrush kann die Schere aus dem Barbierladen gut gebrauchen. Damit schnippelt er sich nicht nur die Ipecac-Blume ab, sondern mäht auch das Gestrüpp nieder.

Im Inneren der Schlange sollten Sie erst einmal »blind« alle Gegenstände einsammeln. Dann den Sirup mit der Blume benutzen; das Resultat klicken Sie auf den Schlangenkopf.

Ruhig Blut im Treibsand. Ein Ballon und etwas Puste helfen dabei, den Beschwerer zur richtigen Stelle zu lenken. Die Kombination Dorn plus Blasrohr sorgt für den Abschuß.

Wie geht's dann weiter?

Aus dem Schlangenbauch haben Sie eine Reservierungskarte für das Hühnchen-Restaurant in Porto Pollo mitgenommen. Diese Hendl-Bude ist der Schlüssel zu Goldzahn und Strandclub-Mitgliedschaft. Jetzt aber schön alleine weiterspielen! In der nächsten PC Player folgt eine ausführliche Lösung.

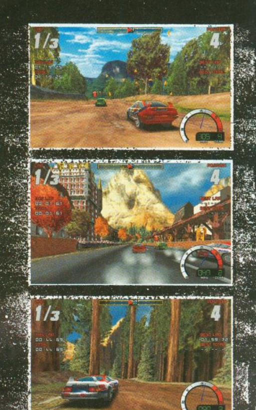


ZU BLÖD FÜR'N
BLEIFUSS
RALLY
dann wärst Du vielleicht heute stolzer Besitzer von Bleifuss Rally für PC CD-ROM.
Freunde (?) unter Beweis stellen. In beinahe echten, vor PS strotzenden Autos. Bei Wind
Aber Du Nacken hast noch nicht einmal einen PC ...
Virgin INTERactive

COMPUTER, ABER`N FÜHRERSCHEIN.

MILESTONE





Tja, Koslowski, hättest Du damals in der Schule ein bißchen mehr aufgepaßt,

Und könntest ganz locker Deine nicht vorhandene Klasse gegen Computer, Uhr oder

und Wetter. Auf den unterschiedlichsten Straßenbelägen. Sogar bei Nachtfahrten.

GOLD PLAYER

SF-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Heavy Gear

Trotz eines neuen Szenarios läßt Activision nicht vom »MechWarrior«-Spielprinzip ab. Mit ihrem Kampfroboter-Auflauf übertreffen sich die Entwickler dabei selbst.





Lichteffekte verschönern die Raketenabschüsse und sorgen für fulminante Explosionen. (3Dfx)

Treue kennt ihre Grenzen: FASA hat seine Lizenz für das offizielle »MechWarrior 3«-Spiel an Microprose vergeben. Die Mech-erprobten Jungs von Activision gehen hingegen leer aus. Deswegen bekam auch der letztjährige Nachfolger zu »MechWarrior 2« einfach nur den Namenszusatz »Mercenaries« verpaßt. Der Verlust der Lizenz bedeutet aber nicht das Ende von Activisions Aktivitäten in Sachen »Simulationen von Riesenrobotern«. So sahen sich die Designer nach einem anderen Szenario um und fanden es bei der kanadischen Firma Dream Pod 9. »Heavy Gear« nennt sich die erste PC-Adaption der schönen neuen Mech-Welt.



Per Zoomfunktion holen wir uns weiter entfernte Ziele heran. Das anvisierte Objekt wird mit einem Schadensindikator an den betroffenen Stellen versehen. (3Dfx)

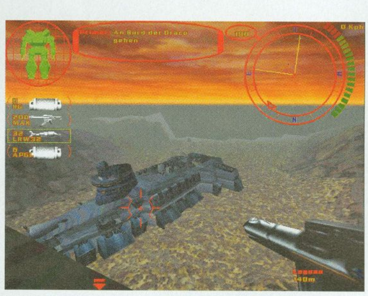
Im Jahre 6132 haben sich die Menschen im Universum ausgebreitet. Allerdings verloren die meisten der Kolonien den Kontakt zur Erde. Eine solcher Planet ist Terra Nova, der in eine nördliche und eine südliche Hemisphäre eingeteilt ist. Die Grenze, ein Ödgebiet namens »Badlands«, wird hart umkämpft. Dort beharken sich die Konföderierten Nordstadtstaaten und die Allierten Südlichen Territorien. Mit riesigen Landschiffen, einer Art Luftkissenflugzeugträger, kreuzen die beiden Parteien durch die Äquatorregion. In der Rolle des Nordstaaten-Rangers Edward Scott nehmen Sie an diesem Konflikt teil. Dumm nur, daß gleich bei einer der ersten Missionen Ihr Mitstreiter Henry Janus umkommt. Noch unangenehmer – er war der Sohn von Kommandant Colonel Janus. Also setzt er Sie nun bevorzugt für Himmelfahrtskommandos ein. Nur Ihre Vorgesetzte Jennifer Brockton scheint zu Ihnen zu halten und an Sie zu glauben.

Als Pilot eines Gears, seines Zeichens ein dreieinhalb Meter hoher Mini-Mech, müssen Sie über 30 Aufträge erfolgreich abschließen, bevor die Handlung ihr (hoffentlich) gutes Ende findet. Zwischen den altbekannten Blechkameraden aus MechWarrior 2 und den

◀ Das Ausrüstungsmenü wurde aus MechWarrior 2 herübergerettet. Sie können Ihren Gear also nach Herzenslust und in noch mehr Bereichen als vorher auf sich abstimmen.

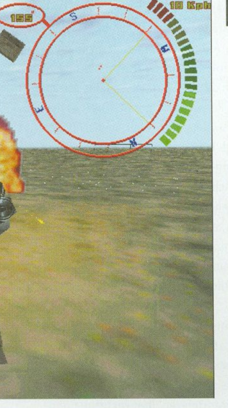


In Städten ▶ treiben Sie ebenfalls Ihr Unwesen. In den frühen Morgenstunden entsteht durch leichten Dunst eine besondere Atmosphäre. (3Dfx)



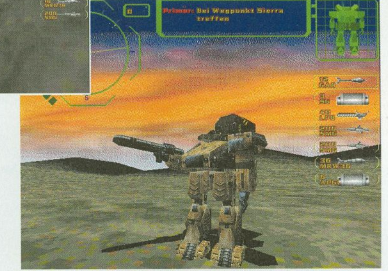
In dieser Mission geht es gegen das Flaggschiff des Gegners. (3Dfx)

Kampfkoloß auf Rollschuhen: Größere Strecken überwinden die Gears auf Rädern. (3Dfx)



neuen Kollegen gibt es einen großen Unterschied: Die Heavy Gear-Robbis sind weitaus kleiner und viel beweglicher. Außerdem können sie sich ducken, abhocken und seitlich bewegen, was jedem Freund von 3D-Shootern bekannt vorkommen dürfte. Falls es auf Geschwindigkeit ankommt, fahren die Stahlgiganten Räder aus und begeben sich so zum Ziel – auf Kosten der Beweglichkeit. Das sieht etwa so aus, als ob sie Rollschuh fahren würden. Dieser Eindruck verstärkt sich noch durch Ausfallschritte bei Ausweichmanövern, sollte Sie aber nicht über ihre Gefährlichkeit hinwegtäuschen. Dadurch ändert sich die gesamte Dynamik im Vergleich zu MechWarrior, das Spiel wird weitaus schneller.

Die einzelnen Kampfkolosse halten zudem weitaus weniger Beschuß aus als ihre BattleTech-Pendants. Von größerem Format sind die Strider, die jedoch immer noch über die gleichen Bewegungsmöglichkeiten verfügen. Fallengelassene Waffen sammeln Sie nun direkt vom Schlachtfeld auf und setzen sie, je nach Situation, gleich ein. Im großen und ganzen ähnelt das Kampfgerät überdimensionalen Sturmgewehren oder Granatwerfern.



In der Grafikversion ohne 3D-Karten-Support sehen die Gears zwar nicht mehr so spektakulär aus, machen der Konkurrenz aber immer noch etwas vor.

Letztere benutzen Sie beispielsweise, um jemanden zu bekämpfen, der sich hinter einem Felsen versteckt. Strahlenkanonen sind eher selten, Raketenwerfer dagegen in allen Größen erhältlich. Zuweilen können Sie auch Luftangriffe anordnen.

Außer reinen »Suche-und-vernichte«-Aufträgen erwarten den eifrigen Ranger zum einen Verteidigungsaufgaben, aber auch interessante Ziele wie einen Schlag gegen das gegnerische Flaggschiff zu führen. Oft sollte danach noch die Landezone gesichert werden, da Sie meist von einem Gleiter abgesetzt und abgeholt werden – die BattleTech-Landungsschiffe lassen grüßen. Unterstützung leisten dabei andere Einheiten, denen Sie teils Kommandos geben wie »Greife mein Ziel an« oder »Hilf mir!« können. Je länger der Feldzug dauert und je höher die Abschußliste wird, desto eher erhalten Sie ein schwereres und besser bewaffnetes Fahrzeug. Insgesamt hat Activision 16 verschiedene Modelle eingebaut.



Teilweise gehen Sie mit anderen, weitaus größeren Einheiten in den Einsatz. (3Dfx)

Eine der bei MechWarrior-Fans beliebtesten Optionen war das »Customizing«-Menü, in dem die Eigenschaften Ihrer Kampfmaschine geändert werden konnten. Diese Möglichkeiten wurden stark erweitert, sogar verschiedene Sorten Panzerung stehen zur Verfügung. Die Sensoren lassen sich ebenfalls modifizieren, genauso wie eine Vielzahl anderer Baugruppen. Die Eigenintelligenz Ihres Gears wird übrigens mit der Zeit immer höher. Dadurch läßt sich das Gerät etwa besser manövrieren oder ist in der Lage, eher Minen zu erkennen.

Am geschicktesten steuern Sie Ihren Metallfreund, indem Sie mit der Maus den Torso bewegen und das Keyboard für den Rest

Martin Schnelle ★★★★★

Als alter BattleTech-Veteran war ich anfangs mißtrauisch, ob ein anderes Szenario genauso viel Spaß bringen würde. Heavy Gear zerstreut aber alle diesbezüglichen Zweifel sehr schnell und gründlich. Die zwischen den Missionen per Videoclips fortgeführte Geschichte zeigt einige überraschende Wendungen und wäre alleine schon ein Grund, weiterzuspielen.

Die aus MechWarrior 2 bekannten Elemente wurden fortgeführt und verbessert. Durch die neuen Bewegungsmöglichkeiten wird das Spiel schneller, die Artilleriewaffen wie Granaten und Mörser bringen ebenfalls ein zusätzliches taktisches Element ins Spiel. Einen verzweigten Missionsbaum oder selbst zusammenstellbare Einsätze wie bei den Vorgängern gibt es allerdings nicht. Zu Panik neigende Gemütlichkeitsspieler sollten sich zudem vorsehen: Der Schwierigkeitsgrad steigert sich nach den ersten Aufträgen enorm.

- **+ Flexible neue Roboter-Generation**
- **+ Hügeliges 3D-Terrain**
- **– Keine editierbaren Einzelaufträge**



Erst kassiert unser Gear einen schweren Treffer, dann verarbeiten wir den Gegner zu Kleinholz. Die Polygoneinzelteile fliegen einzeln in alle Richtungen. (3Dfx)

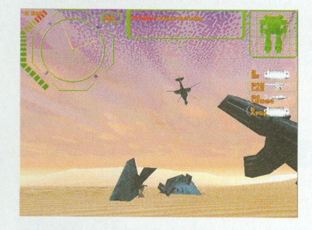
benutzen. So lassen sich Ziele am leichtesten verfolgen, selbst auf größere Entfernungen bleiben Sie dank der Zoomfunktion halbwegs treffsicher. Um den Zustand der gegnerischen Fahrzeuge zu erfahren, brauchen Sie übrigens nun nicht mehr auf Displays am Bildschirmrand zu schauen. Statt dessen wird ein farbiges Drahtgittermodell über das Kriegsgerät gelegt, welches den Beschädigungsgrad der entsprechenden Teile angibt. So können Sie etwa auf die Gliedmaßen der Gears zielen oder ihnen die auf den Schultern montierten Raketenwerfer abschießen.

Im Vergleich zu MechWarrior 2 läßt sich das Terrain nun besser ausnutzen, vorbei ist die Zeit der ewig weiten und flachen Ebenen, auf die alle Objekte aufgeklebt wurden. Stattdessen zieren nun Canyons und begehbare Berge die Landschaft, Höhen und Senken sorgen dafür, daß Gegner des öfteren aus Ihrer Zielerfassung kurzfristig verschwinden. Es lohnt sich sehr, Felsen und Gebäude als Schutz zu benutzen. Ihre Widersacher verhalten sich ziemlich intelligent und versuchen, sich an Sie heranzuschleichen indem sie jede Deckung ausnutzen. Plumpes Geradeaus-Marschieren führt daher mit Sicherheit zu katastrophalen Missionsverläufen.

Die Animationen haben an Qualität ebenfalls stark zugelegt; hier macht sich die rund doppelt so hohe Anzahl an Polygonen bezahlt. Dies kommt außerdem den eher menschlichen und weniger roboterhaften Bewegungen der Gears entgegen. Mit Beschleunigerkarten sehen die Texturen dank Filterung noch schöner aus, auf farbige Lichteffekte müssen Sie aber auch in der Softwareversion nicht verzichten. Für schwache Rechner bietet das Optionsmenü sogar eine VGA-Variante an. Hochauflösende 640 mal 480 Bildpunkte schreien jedoch schon nach einem 166-MHz-Pentium.

Die Videosequenzen zeigen Ihnen diesmal richtige Schauspieler, die professionell agieren. Die deutsche Synchronisation fällt positiv auf, auch hier entsteht nie der Eindruck, eine Laientruppe der Volkshochschule sei am Werk. Meldungen und Funksprüche Ihrer Mitstreiter informieren über wichtige Ereignisse. Der orchestral angelegte Synthesizer-Soundtrack erzeugt eine martialische Stimmung, die zum Geschehen paßt.

(mash)



Die Südstaaten bieten gegen Ihre Einheit unter anderem Hubschrauber auf. (3Dfx)

Udo Hoffmann ★★★★

»Put, put, put, Ihr süßen kleine Grels! Ihr wollt Streit mit mir? Wollt Euch mit meiner Kampfmaschine messen? Nein, wie verwegen!«. Bereits die erste Mission führt ein gänzlich neues Element in die Welt der Robotersimulationen ein, den Kampf gegen Fußsoldaten, in diesem Fall die sogenannten Grel-Plünderer. So wird mir endlich einmal klar, welch gar mächtige Waffe ich steuere und wie gut es sich anfühlt, in ihr zu sitzen.

Es bleibt nicht bei dieser einen Innovation. Die Kommunikation mit Artillerie und anderen eigenen Einheiten, das Aufsammeln von Waffen, die technischen Neuerungen an meinem Roboter und vieles mehr machen das Spiel auch für die ausgebufftesten MechWarriors lohnend. Einsteiger werden durch das gelungene Tutorial, in dem man sich gegen den Streber Timmons durchsetzen muß, behutsam in die nicht unkomplexe neue Welt eingeführt und lernen, den Gear zu führen.

+ Abwechslungsreiche Einsätze

+ Intensive Story

− Geradlinige Missionsstruktur

Heavy Gear

Hersteller:	Activision
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: Direct3D

Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/166MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	90
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 83

Spiele-Test

Harry, Jack und Joe sind nette Jungs.

Leider gehören Sie nicht zu uns.

Und deshalb, mach´ sie kalt.



Du hast schon verstanden!
Die drei gehören zu
Charlies Gang - und Du
stehst vor dem einfachen
Problem: sie oder Du!
Wie Du sie erledigst ist
Deine Sache. Wie Du
entkommst, auch.
Aber wage es nicht, hier
aufzutauchen, ohne diesen
Job erledigt zu haben!
Ach ja, noch ein kleiner
Tip: Geh´ins nächste
Spielegeschäft und
besorge Dir 'Grand Theft
Auto'. Dann lädst Du es
auf Deinem Computer
und startest es.
Und dann bekommst Du alle
weiteren Anweisungen.
Alles klar? Gut.
Halte die Ohren steif.

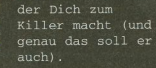
MÖRDERISCH GUTES SPIEL.

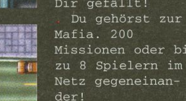
GRAND THEFT AUTO

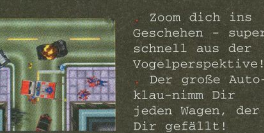
AB JETZT SPIELST DU MIT DEM LEBEN.



für Playstation und PC



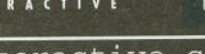




. Zoom dich ins Geschehen - superschnell aus der Vogelperspektive!
. Der große Autoklau-nimm Dir jeden Wagen, der Dir gefällt!
. Du gehörst zur Mafia. 200 Missionen oder bis zu 8 Spielern im Netz gegeneinander!
. Fahre - um Dein Leben oder zur Hölle!
. In drei Megacities auf 6000 Meilen Straßennetz
. Ein Soundtrack, der Dich zum Killer macht (und genau das soll er auch).





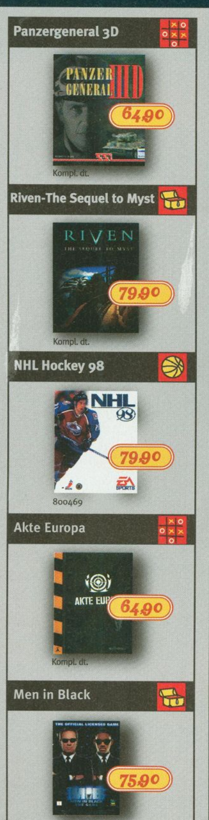


www.bmginteractive.com



GAMES 4 U

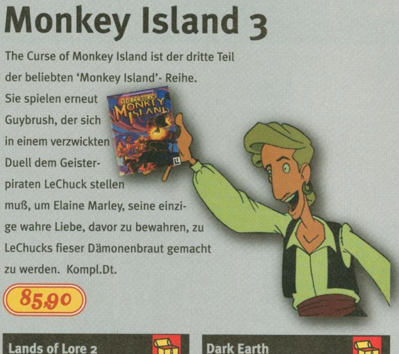
Die Spielwiese von comtech





Monkey Island 3

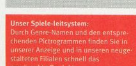
The Curse of Monkey Island ist der dritte Teil der beliebten 'Monkey Island'- Reihe. Sie spielen erneut Guybrush, der sich in einem verzwickten Duell dem Geisterpiraten LeChuck stellen muß, um Elaine Marley, seine einzige wahre Liebe, davor zu bewahren, zu LeChucks fieser Dämonenbraut gemacht zu werden. Kompl.Dt.



85,90


























Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

Blade Runner

85,90

Kompl. dt.

NBA Live 98*

79,90

Kompl. dt.

Worms 2



75,90

Kompl. dt.

FIFA 98



79,90

Kompl. dt.

Wing Comm. Prophecy*



79,90

Kompl. dt.

AH-64 D Longbow 2



79,90

Kompl. dt.

Budget-Spiele

Sam & Max + Day o.t. Tentacle Kompl.dt.	29,90
Monkey Island 1 + 2 Kompl.dt.	29,90
Mad TV 1 + 2 Kompl.dt.	29,90
Indiana Jones 3 + 4 Kompl.dt.	29,90
Extreme Assault Kompl.dt.	39,90
Worms United Kompl.dt.	29,90

Tomb Raider 2




79,90

Kompl. Dt. incl. Lösungsbuch

Weiter Top-Spiele

3rd Millenium Kompl.dt.	85,90
Abenteuer auf der LEGO Insel Kompl.dt.	49,90
Anstoss 2 Kompl.dt.	59,90
Baphomets Fluch 2 Kompl.dt.	69,90
C&C2: Vergeltungsschlag Kompl.dt.	29,90
Demonworld Kompl.dt.	69,90
Fighting Force Kompl.dt.	79,90
G-Police* Kompl.dt.	85,90
Gold Games 2 Sammlung (22 CD-ROMs) Dt. Anl.	39,90
Imperialismus Kompl.dt.	64,90
Industriegigant Expansion Kompl.dt.	29,90
International Rally Championship Kompl.dt.	79,90
KKND X-treme* Kompl.dt.	79,90
KKND Mission CD* Kompl.dt.	29,90
Links 98 Kompl.dt.	69,90
Links Kurse, diverse Dt. Anl. je	39,90
Myth - Kreuzzug ins Ungewisse Kompl.dt.	79,90
Nuclear Strike Kompl.dt.	79,90
Outpost 2 Kompl.dt.	69,90
Pazifik Admiral Kompl.dt.	64,90
Buccaneer* Kompl.dt.	69,90
Conquest Earth Kompl.dt.	69,90
Dark Colony Kompl.dt.	69,90
Dark Reign Kompl.dt.	79,90
Dungeon Keeper Kompl.dt.	69,90
Hugo 3 Kompl.dt.	29,90
Hugo 5 Kompl.dt.	65,90
Siedler 2 Gold Edition Kompl.dt.	69,90
UBIK* Kompl.dt.	85,90
Virtua Fighter 2 Kompl.dt.	69,90
X-Wing vs. Tie Fighter Kompl.dt.	85,90
X-Wing vs. Tie Fighter Mission* Kompl.dt.	39,90
Star Wars Monopoly Kompl.dt.	69,90

Mystery

NEU

ProSieben



Der vergessene Gott

69,90

Kompl. dt.

Obsidian

69,90

Kompl. dt.

ProSieben edition

comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland!

Aachen: Kleinmaschierstr. 37,
Augsburg: Frauentorstr. 22,
Augsburg: Obstmarkt 7,
Baden Baden: Lange Str. 65,
Bad Kreuznach: Römerstr. 9,
Bamberg: Luitpoldstr. 16,
Bayreuth: Bahnhofstr. 17,
Berlin: Kurfürstendamm 94,
Berlin: Bismarckstr. 30, Charlottenburg,
Berlin: Hasenheide 12, Kreuzberg,
Berlin: Kastanienallee 94, Prenzlauer Bg,
Berlin: Frankfurter Allee 91,Friedrichsh.,
Berlin: Haus Hilton, Mohrenstr. 30, Mitte,
Berlin: Karl-Marx-Str. 170, Neukölln,
Berlin: Rheinstr. 21, Steglitz,
Bielefeld: Wilhelmstr. 14,
Bielefeld: Zimmerstr. 21,
Bochum: Brückstr. 48,
Böblingen: Stuttgarter Str. 11,
Bonn: Fürstenstr. 1,
Bonn: Oxfordstr. 13,
Braunschweig: Papenstieg 8,
Braunschweig: Bohlweg 52,
Bremen: Martinistr. 62,
Bremen: Ansgaritor 7, Lloydhof,
Bremerhaven: Schillerstr. 26,
Chemnitz: Moritzpassage, Moritzstr. 19,
Coburg: In der Judengasse 18,
Cottbus: Mühlenstr. 42,
Darmstadt: Schulstr. 5,
Darmstadt: Mühlstr. 76,
Dessau: Bitterfelder Str. 50 (Fürst Leopold Carré),
Dortmund: Willy-Brandt-Platz 2,
Dortmund: Hansastr. 101-103,
Dresden: Bautzner Str. 12,
Dresden: Bodenbacher Str. 81,
Duisburg: Friedrich-Wilhelmstr. 86,
Düsseldorf: Berliner Allee 30,
Düsseldorf: Immermannstr. 65,
Düsseldorf: Berliner Allee 2,
Erlangen: Hauptstr. 85,
Essen: Lindenallee 6-8,
Essen: Friedrich-Ebert-Str. 30,
Esslingen: Neckarstr. 1,
Fellbach: Bahnhofstr. 123,
Flensburg: Westerallee 156,
Frankfurt: Eschersheimer Landstr. 9,
Frankfurt: Friedensstr. 5,
Frankfurt: Große Friedberger Str. 30,
Freiburg: Leopoldring 1-3,
Freiburg: Kaiser Josef Str. 255,
Fulda: Am Rosengarten 10,
Gelsenkirchen: Ahstr. 4,
Giessen: Marktstr. 7,
Göttingen: Groner Tor Str. 33,
Göttingen: Weender Str. 90,
Hagen: Körner Str. 72-74,
Halle: Rannische Str. 18,
Hamburg: Glockengießerwall 3, Zentrum,
Hamburg: Grindelallee 129, Rotherbaum,
Hamburg: Wandsbeker Markt Str. 155,
Hamburg: Wandsbeker Chaussee 305,
Hamburg: Jessenstr. 10, Altona,
Hamburg: Schloßmühlendamm 6,
Hannover: Lange Laube 1a,
Hannover: Kurt Schumacher Str. 29,
Hannover: Hildesheimer Str. 84,
Heidenheim: Wilhelmstr. 10,
Heidelberg: Rohrbacher Str. 6,
Heidelberg: Kurfürstenanlage 3,
Heilbronn: Urbanstr. 12,
Heppenheim: Tiergartenstr. 9,
Hildesheim: Schuhstr. 21,
Ingolstadt: Münchner Str. 17-21,
Kaiserslautern: Eisenbahnstr. 70,
Karlsruhe: Kaiserstr. 172,
Karlsruhe: Stephanienstr. 102,
Kassel: Werner-Hilpert-Str. 13,
Kassel: Neue Fahrt 3,
Kempten: Salzstr. 1,
Kiel: Walkerdamm 17,
Koblenz: Casinostr. 40-42,
Köln: Hohenzollernring 49,
Köln: Hohenstaufenring 12,
Köln: Hansaring 115,
Köln: Luxemburger Str. 1-5,
Konstanz: Bodanstr. 17,
Krefeld: Ostwall 113,
Leverkusen: Dönhoffstr. 27,
Lörrach: Baslerstr. 1,
Ludwigsburg: Seestraße 22,
Ludwigshafen: Rathausplatz 10-12,
Lübeck: Wahmstr. 85,
Lübeck: Wahmstr. 26,
Lüneburg: Hindenburgstr. 88/6,
Magdeburg: Bahnhofstr. 47,
Mainz: Hintere Flachsmarkt 2,
Mainz: Karmeliterplatz 4,
Mannheim: Augustaanlage 16,
Mannheim: T 2,4,
Memmingen: Herrenstr. 11,
Mülheim: Leineweberstr. 54,
Mönchengladbach: Eickner Str. 12,
Mönchengladbach: Berliner Platz 5,
München: Rosenheimer Str. 2,
München: Schwanthalerstr. 46,
München: Arnulfstr. 87,
München: Richard Srauß Str. 71,
München: Leopoldstr. 146,
Münster: Wolbecker Str. 27,
Münster: Bahnhofstr. 9,
Neustadt: Marktstr. 5,
Nürnberg: Adlerstraße 38,
Nürnberg: Allersberger Str. 70,
Nürnberg: Färberstr. 32,
Nürtingen: Europastraße 11,
Offenbach: Kaiserstr. 8,
Oldenburg: Staulinie 12,
Osnabrück: Möserstr. 7,
Osnabrück: Johannisstr. 94,
Passau: Spitalhofstr. 78,
Pforzheim: Westliche 102,
Pforzheim: Zehnhofstr. 14,
Potsdam: Friedrich-Ebert-Str. 119,
Recklinghausen: Königswall 16-18,
Regensburg: Nußbergerstr. 6a,
Remscheid: Wiedenhofstr. 1,
Reutlingen: Gartenstr. 10,
Rosenheim: Salinstr. 5,
Rosenheim: Münchnerstr. 49b,
Rostock: Goethestr. 17,
Saarbrücken: Schillerplatz 2,
Saarbrücken: Schillerplatz 14,
Schwäbisch Gmünd: Kalter Markt 15,
Schweinfurt: Lange Zehntstr. 18 1/2,
Schwerin: Werderstr. 74a,
Siegen: Koblenzer Str. 50,
Stuttgart: Eberhardstr. 35-37,
Stuttgart: Marienstr.11,
Stuttgart: Tübinger Str. 18,
Trier: Stresemannstr. 5,
Trier: Paulinstr. 45,
Tübingen: Am Lustnauer Tor 4,
Ulm: Hafenbad 18,
Ulm: Karlstr. 31-33,
V. Schwenningen: Villinger Str. 4,
Waiblingen: Fronackerstr. 22,
Wiesbaden: Kaiser-Friedrich-Ring 98,
Wiesbaden: Rheinstr. 41,
Wilhelmshaven: Bismarckstr. 164,
Winnenden: Waiblinger Str. 37,
Wolfsburg: Porschestr. 13,
Worms: Alzeyer Str. 43,
Wuppertal: Friedrich-Ebert-Str. 89,
Wuppertal: Erholungstr. 14,
Würzburg: Semmelstraße 6,
Würzburg: Peterplatz 4,

Alle Produkte auch über comtech Direktvertrieb:
Tel.: 07151/980 200
Fax: 07151/ 980 101



comtech

* Demnächst erhältlich. Bei Drucklegung noch nicht verfügbar.



comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland

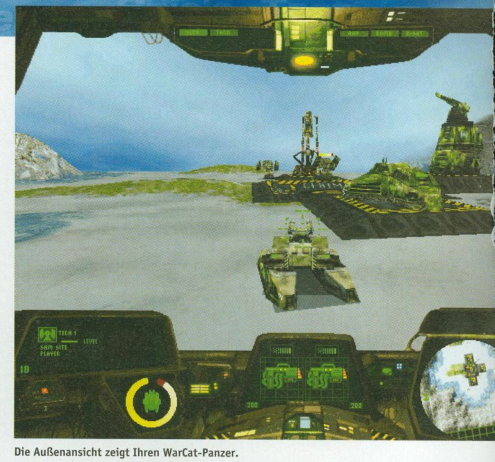
Games 4U ist das neue Spiele-Sortiment von comtech. Bis zu 500 weitere Spiele in unserem Games 4U-Katalog in jeder Filiale. Bitte beachten Sie, daß wir in den Filialen unterschiedliches Sortiment führen. Alle Spiele können jedoch über unseren Games 4U-Katalog bestellt werden.

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

Action-Strategiespiel für Fortgeschrittene

Uprising

Originelle Spielideen gibt es immer weniger. Was liegt da näher, als die vorhandenen Genres mit ein wenig Eis in den Shaker zu geben und kräftig zu schütteln? Trotz ungewöhnlicher Zutaten kann das Strategie-Action-Gebräu »Uprising« gefallen.



Die Außenansicht zeigt Ihren WarCat-Panzer.

Wir schreiben das Jahr 3000 nach Christus. Das ganze Universum ist von dem Imperium besetzt. Das ganze Universum? Nein! Ein von unbeugsamen Rebellen bewohnter Planet hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die imperialen Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Lagern in Arjuna, Calya, Fallway und Andromeda leben. Die Rebellen vom Planeten Caliban haben den Prototyp einer wichtigen Waffe des Imperiums erbeutet.

Die sogenannte WarCat, eine mobilen Kommandostation, verwandelt sich in kürzester Zeit zum Kernstück der galaktischen Auflehnung. Sie ist nämlich nicht nur gut gepanzert und bis zum Rand gefüllt mit Offensiv- und Defensivwaffen. Ferner transportiert sie einen einzigartigen Teleporter, der Rebelleneinheiten direkt aus der Waffenfabrik auf dem Kampfschauplatz postieren kann. Solch ein wichtiges Kriegsspielzeug darf natürlich nicht in die Hände irgendeines Grünschnabel gelegt werden. Aus diesem Grund kutschieren Sie als erfahrener Veteran den Hightech-Panzerwagen durch die dreidimensionalen Einsatzziele. Bevor Sie sich aber ins Kampfgetümmel stürzen, sind diverse Verwaltungstätigkeiten zu erledigen: Neben Entscheidungen, wie der Auswahl zu befreiender Planeten, bestimmen Sie, welche Technologien Ihre Wissenschaftler in Zukunft erforschen, welche Upgrades sie erfinden sollen. Außer Verbesserungen an Ihrem eigenen Fahrzeug vorzunehmen, etwa einem neuen Chassis, Mörsern oder Flammenwerfern, steht es Ihnen frei auch Ihre rebellischen Truppen aufzurüsten. Aus schlichten Panzern werden nahezu unzerstörbare Kampfkolosse, aus trägen Bombern pfeilschnelle Todesbringer.



Zum Schutz Ihres Lagers können Sie in den schwerbewaffneten Geschützturm der Zitadelle wechseln.

Haben Sie all diese (im späteren Spielverlauf entscheidenden) Details erledigt, beginnen die eigentlichen Missionen. Mit ihrer WarCat fahren Sie über diverse Planetenoberflächen, am besten in 3D-beschleunigter SVGA. An bestimmten Stellen, den Hot Zones, dürfen Sie per Tastendruck Ihre Lager errichten. Nachdem das Kernstück, die Zitadelle steht, kümmern Sie sich um weitere Einrichtungen wie Kraftwerke, Produktionsanlagen, Geschütztürme oder SAM-Stellungen. Nur eine begrenzte Anzahl von Gebäuden läßt sich auf jeder Hot Zone zimmern, so daß Ihr Ziel über kurz oder lang das Erobern weiter Standpunkte ist.

Spätestens hier kommt der Moment, an dem Sie erste Zusammenstöße mit den imperialen Truppen erleben werden, denn auch die künstliche Intelligenz breitet sich langsam aber sicher auf den Planetenoberflächen aus. Treffen Sie auf einen der Widersacher oder geraten Sie gar in dessen Lager, dürfen Sie dem Feind entweder mit den Waffen Ihrer WarCat auf den Leib rücken oder per Teleporter Unterstützung anfordern. Da unterschiedliche Ein-

Volker Schütz ★★★★

Als Fan von »Command & Conquer« und diversen 3D-Shootern bleibt mir kaum anderes übrig, als Uprising zu mögen. Zuerst etwas kritisch über die Vermischung zweier schwer unvereinbarer Genres gestimmt, überzeugte mich die gut durchdachte Umsetzung. Die Steuerung meines Hauptfahrzeugs funktioniert mit Maus und Tastatur tadellos. Ich muß das Dauerfeuer auf die feindlichen Geschützanlagen nicht einmal unterbrechen, um meinen Cyborg-Infanteristen den nächsten Marschbefehl zu geben. Die Verwaltung der diversen Stützpunkte ist zwar umständlicher, aber immer noch simpel genug, um dem Spielspaß keinen Abbruch zu tun. Diesem schadet noch nicht einmal die etwas lieblose Grafik.

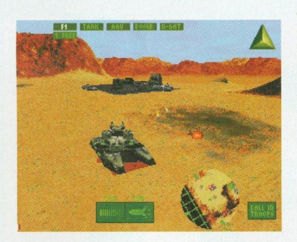
Für den Großteil der Langzeitmotivation sorgen allerdings weniger die relativ gleichartigen Missionen, als die Aufrüstmöglichkeiten. Es ist halt doch was anderes, mit einem Hightech-Panzer souverän durch die gegnerische Basis zu fegen, als in einer frisierten Badenwanne mit angeschweißtem Ofenrohr die Berge hinab zu rumpeln.

- **+ Neues-Genre**
- **+ Motivation durch ansteigende Tech-Stufen**
- **+ Nicht-lineare Levelstruktur**
- **− Auf Dauer eintönige Missionen**
- **− Bedienungsschwächen**



Die zweidimensionale Übersichtskarte ermöglicht Ihnen die Verwaltung der einzelnen Basen.

heiten wie bei »echten« Strategiespielen verschieden gut beziehungsweise schlecht gegeneinander abschneiden, sind Sie ohne taktisches Kalkül chancenlos. Gebäude zerstören Sie zum Beispiel am besten mit der mechanischen Infanterie oder einer Staffel Kampfbomber. Gegen Panzer und Geschützstellungen hingegen sollten Sie Ihre Kettenfahrzeuge einsetzen oder selbst mit der WarCat ans Werk schreiten. Nach jeder bestandenen Mission winkt ein Bonus, dessen Höhe sich nach dem Schwierigkeitsgrad Ihrer Aufgabe richtet und der für den oben genannten technischen Fortschritt ausgegeben werden darf. Wer nun aber nicht nur dem Computer das imperiale Leben schwer machen möchte, sondern sich auch den einen oder anderen Freund vergraulen will, darf gerne auf den vorhandenen Mehrspielermodus umsteigen. **(vs)**



Von Wüstenplanet bis Eiswüste: Das böse Imperium lauert auch bei der niedrigen Grafikauflösung von 320 mal 200 Bildpunkten.

Uprising

Hersteller:	UBI-Soft	**3D-Karten:**	3Dfx
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 32 MByte RAM, 3Dfx
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-4 (Netzwerk)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

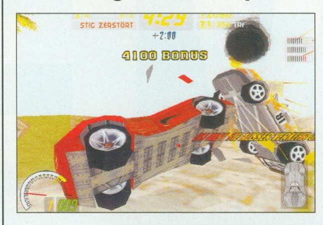
PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 79

Actionspiel für Fortgeschrittene

Carmageddon Splat Pack



Nach diesem Crash haben Sie die Chance, das Fahrzeug des Feindes zu übernehmen.

SCI präsentiert mit dem »Carmageddon«-Add-on »Splat Pack« rund 18 frische Strecken. Nachdem Sie das Originalbeispiel auf Ihre Testplatte gepackt haben, machen Sie sich an die Installation des Splat Packs.

Sie können die neuen Kurse jedoch nicht sofort anwählen, sondern müssen sich zuerst in der Rangleiter nach oben kämpfen. Somit beschränkt sich die anfängliche Auswahl auf drei Bahnen, wie die aufregende Dschungelfahrt oder der vollkommen in grau gehaltene »Icing on the Quake«-Kurs. Im späteren Spielverlauf schubsen Sie die gegnerischen Wagen durch mittelalterliche Szenarien und Lavawelten. Sowohl Ihre eigenen neu frisierten Autos wie auch dunkel die frisch polierten feindlichen Boliden (Supertruck, Minis, Sportwägen) bieten neben verbesserter Fahrphysik auch röhrende Motorgeräusche.

Das Splat Pack enthält auch den 3Dfx-Patch, der schon seit Juli im Internet zu haben ist. **(ps)**

Philipp Schneider ★★★★

Mir gefällt das Splat Pack recht gut. Die rund 18 Strecken versprechen kurzweilige Action, machen aber nicht ganz soviel Spaß wie die Orginalkurse. Besonders genervt hat mich die Strecke »Icing on the Quake«, bei der alle Texturen in schlichtem Grau gehalten sind. Somit erkennt man den nahenden Abgrund oder andere Hindernisse kaum. Fazit: Carmageddon-Fans dürfen getrost zugreifen.

- \+ Schöne Crashs
- − Schwerer Einstieg
- − 3Dfx-Patch für DOS

Carmageddon Spat Pack

Hersteller:	SCI	**3D-Karten:**	3Dfx
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95, DOS (für 3Dfx)	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-8 (im Netzwerk)		
Ca.-Preis:	40 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	50	Komplexität:	60
Steuerung:	40	Multi-Player:	80

Spielspaß: 69

WELT
RAUM
ABEN
TEUER



ABEN TEUER
WELT RAUM



JETZT ÜBERALL
IM HANDEL
ERHÄLTLICH!

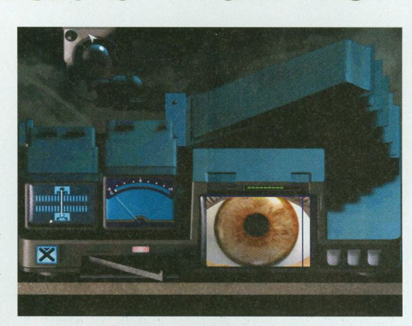
Spielbare Demo-CD gegen 3,- DM in Briefmarken bei Software 2000 • Stichwort „Weltraum Abenteuer" • Postfach 110 • 23691 Eutin
Infoline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

GOLD PLAYER

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Blade Runner

Flackernde Neonleuchten im Nieselregen, huschende Schatten an den Häuserwänden. Zwischen kleinen Sushi-Bars und riesigen Konzerngebäuden hetzten Sie als »Blade Runner« gefährliche Replikanten. Westwood wagt sich mit dieser Filmumsetzung in das ungewöhnliche Genre »Echtzeit-Abenteuerspiel«.

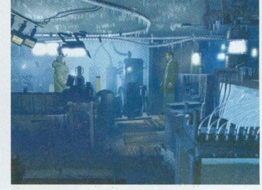


Freund oder Feind? Der Voight-Kampff-Test gibt Aufschluß, ob Ihr Gegenüber ein Replikant ist.

Die Erfindung von Maschinen, die der Menschheit die harte Maloche abnehmen (damit der Durchschnittsbürger mehr Zeit hat, sich über die steigende Arbeitslosigkeit zu beschweren), hält die Öffentlichkeit im Allgemeinen für sinnvoll. Schenkt man nun Ridley Scotts Film »Blade Runner« und dem dazugehörigen Spiel von Westwood Glauben, geht dieser Trend in Zukunft so weit, daß die Wissenschaft künstliche Wesen konstruiert, die uns bis ins kleinste Detail ähneln: die Replikanten. In den extraterrestrischen Kolonien schuften sie hart für unser Wohlergehen.

Ob in Minen, Laboratorien oder gar Nachtclubs, die Einsatzmöglichkeiten der artifiziellen Menschen sind ebenso breit gefächert wie die Ihrer natürlichen Vorbilder. Entgegen jeglicher Logik treiben die Hersteller die Entwicklung der Replikanten jedoch so weit voran, bis eine Generation entsteht, die uns sowohl körperlich als auch geistig überlegen ist: Nexus-6.

Natürlich haben diese extrem intelligenten Wesen wenig Interesse an den Drecksarbeiten, für die sich die Menschen zu schade sind. Also rebellieren sie kurzerhand und flüchten auf die Erde. Daraufhin führt die Regierung eine Polizeitruppe ein, die entlaufene Exemplare »aus dem Verkehr zieht«. Als Ray McCoy sind Sie Mitglied dieses Vereins zum Schutz gegen illegale Einwanderer. Ihre eigene Suche nach einer Gruppe Replikanten erstreckt sich über vier CD-ROMs. Die Handlung verläuft übrigens parallel zu der des Films. So hören Sie beispielsweise von einem inkompetenten Kollegen namens Deckard, treffen diesen aber nie. Fans von Harrison Ford gucken ergo in die Röhre.



Auch auf leistungsschwachen Grafikkarten simuliert Blade Runner 24-Bit-Farbtiefe.

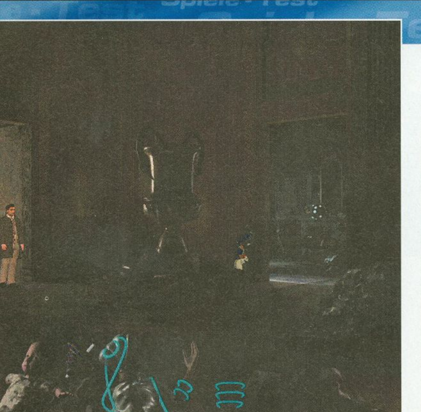
Die Grafik der einzelnen Schauplätze ist nicht vorgerendert, sondern verfügt über dynamische



In Sachen Technik dürfen sich nicht nur Adventures eine dicke Scheibe von Westwoods Blade Runner abschneiden. Die dichte Atmosphäre ist einzigartig. Zum Fallstrick wird jedoch die eigene Bedienungsfreundlichkeit. Das vereinfachte Interface sorgt dafür, daß der versierte Spieler binnen weniger Tage alle Endsequenzen zu Gesicht bekommt. Wesentlich komplexer zeigt sich hier beispielsweise Last Express, welchem übrigens ebenfalls die Bezeichnung Echtzeit-Adventure gebührt. Konventionell und komisch sind drei Abenteuerspiele herkömmlicher Machart. Vor allem Curse of Monkey Island kann durch Rätseldichte und Spielwitz begeistern.



Vorher, nachher: McCoy versichert, mit der Explosion nichts zu tun zu haben.



Daheim bei J.F. Sebastian treffen wir die beiden mechanischen Gnome aus der Filmvorlage.

Martin Schnelle ★★★★

Im Gegensatz zum Kollegen Schütz finde ich den Plot der Filmvorlage gut gemacht. Trotzdem bin ich vom Spiel etwas enttäuscht: Die Nicht-Linearität hat zwar ihre Reize, bahnbrechende Veränderungen im Handlungsverlauf suche ich jedoch vergeblich, genauso wie die versprochene Handlungsfreiheit. Wenig erbaulich ist zudem, auf der Suche nach dem passenden Info-Puzzlestückchen einfach sämtliche Örtlichkeiten abklappern und alle Personen ansprechen zu müssen, bis sich dann endlich etwas Neues ergibt.
Zumindest wird die Atmosphäre des Films gut durch die fantastische Grafik eingefangen, die humorvollen Einlagen sind leider unpassend geraten. Wirklich gern spiele ich mit dem Esper-Gerät herum, das so manche Information bereithält. Blade Runner ist ein ambitioniertes Adventure-Experiment. Westwood kann allerdings bei aller Detailverliebtheit keinen Referenztitel vorlegen. Die sich nur in Details verändernde Story regt nicht unbedingt zum erneuten Durchspielen an.

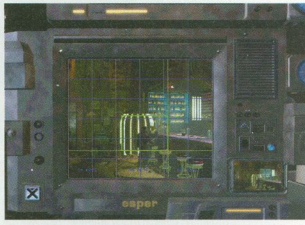
+ Stimmige Atmosphäre

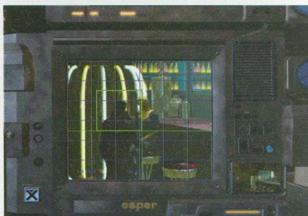
+ Sehr beeindruckende Grafik-Engine

– Keine Adventure-typischen Rätsel

Beleuchtung. Mehr als eine Millionen Polygone pro Bild werden von einer jeweils ungleichen Anzahl beweglicher und starrer Lichtquellen angestrahlt, berechneter Schattenwurf inklusive. Die Grafik-Engine von Blade Runner simuliert auch auf schwächeren Grafikkarten 24-Bit-Farbtiefe. Hierzu werden einzelne Pixel stroboskopartig mit unterschiedlichen Farben aufgefüllt, was alle vorstellbaren Zwischentöne ermöglicht. Ihre Spielfigur Ray McCoy selbst besteht aus rund 20 000 Polygonen. Der positive Effekt ist, daß alle seine Bewegung flüssig und realistisch erscheinen und er aus jeder Perspektive fehlerfrei dargestellt werden kann. Ein Nachteil bleibt allerdings nicht aus: Unser Held wirkt stellenweise, gerade wenn er nah am Betrachter steht, sehr grobpixelig. Insgesamt bietet die neue Technologie aber einen soliden Grundstein für die authentische Umsetzung der Endzeitatmosphäre des Films.
Mit lediglich einer Cursorfunktion leiten Sie McCoy durch das düstere Szenario. Hauptbestandteil des Spiels ist hierbei die Interaktion mit Ihren Mitmenschen. Das klassische »Sammle Objekt A, und benutze es an Stelle B«, findet sich in Blade Runner nicht. Zwar dürfen mitunter Gegenstände zusammengetragen werden, diese bieten jedoch weniger Rätselpotential als vielmehr Gesprächsstoff. Eine Ausnahme bilden Fotos aller Art. Für deren Untersuchung steht nämlich der sogenannte »Esper« zur Verfügung. Diese aus dem Film bekannte Computereinheit erlaubt es Ihnen, zweidimensionale Bilder bis zur Unendlichkeit zu vergrößern und sogar den Blickwinkel innerhalb der Schnappschüsse zu verändern. Mit dem Esper zoomen Sie immer tiefer in ein Foto hinein und entdecken auf diese Art Hinweise, die dem unbewaffneten Auge vielleicht entgangen wären. Ein weiteres Utensil, das die Polizeiarbeit erleichtert, ist das sogenannte KIA. Diese überaus nützliche Datenbank speichert jegliche Information, die Sie im Laufe des Spiels erhalten. Da sie außerdem praktische Querverweise anlegt, hilft sie Ihnen ungemein beim Aufspüren Ihrer Zielobjekte. Jedesmal, wenn Sie das KIA an das Hauptterminal der Polizei anschließen, findet ein beidseitiger Informationsaustausch statt. Sie erhalten so also nicht nur die Forschungsergebnisse Ihrer Kollegen, sondern klären diese auch über Ihr eigenes Vorankommen auf. Eine Tatsache, die im späteren Spielverlauf durchaus hinderlich sein kann (jedoch geht das Gerücht um, daß es eine illegale Methode gibt, das KIA zu frisieren).
Eine weitere, ausgesprochen drastische Interaktion mit der

Bobs Selbstschußanlage verfolgt McCoy bei jedem Schritt und Tritt.



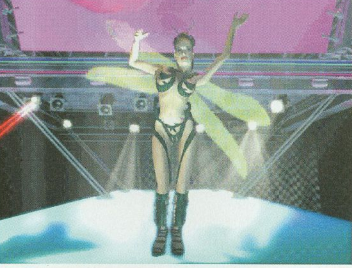


Mit dem Esper-Gerät zoomen Sie in Fotos herum, um versteckte Details aufzuspüren.





Die KIA-Datenbank verwaltet automatisch alle Spuren, Infos und Aussagen.

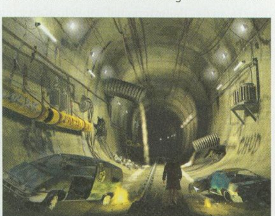


Biologen aufgepaßt: McCoy entdeckt einen komplett neuen Tanz der Libellen.

Spielwelt besteht im Griff zur Waffe. Der Mausklick mit rechts verwandelt den Zeiger in ein Fadenkreuz. Überlegen Sie sich aber gut, wen Sie von der Spielwelt-Bildfäche pusten (...und lassen Sie sich auch etwas zur Beseitigung der Leiche einfallen). Welche Charaktere überhaupt als »Gegner« zählen, liegt an der von Ihnen gewählten Rolle: pflichterfüller Polizist oder rebellischer Replikanten-Retter? Durch eine Art Lügendetektortest kann McCoy zumindest herausfinden, ob ein Gesprächspartner Mensch oder Maschine ist.

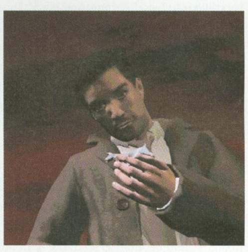
Blade Runner ist kein linear aufgebautes Adventure. Während Sie durch die Straßen düsen und fleißig ermitteln, sitzen auch Ihre Gegenspieler und Kollegen nicht untätig herum. Das Programm tauscht Klatsch und Tratsch zwischen den Protagonisten aus, womit das Spielgeschehen beeinflußt wird.

Der eigentliche Plot ist in fünf Akte unterteilt, kann ansonsten durch Ihre Handlungen und die der computergesteuerten Charaktere verändert werden. Jede Problemstellung hat verschiedene Lösungswege und selbst prinzipielle Entscheidungen wählen Sie frei: Es liegt zum Beispiel in Ihrem Ermessen, ob Sie, wie von Ihrem Vorgesetzten verlangt, alle Replikanten erschießen oder Ihnen doch lieber zur Flucht von der Erde verhelfen.



Nachdem ihm die Polizei auf den Fersen ist, schlägt sich McCoy durch den Untergrund.

Je nachdem, ob sie im Endeffekt als Sympathisant oder Gegner der Replikanten auftreten, ergeben sich andere Endsequenzen. Dieser Effekt soll dazu anregen, Blade Runner nicht nur einmal, sondern mehrmals und mit verschiedenen Lösungswegen durchzuspielen. Da die eigentlichen Schauplätze jedoch gleichbleiben, wird der durchschnittliche Spieler jedoch eher von der komfortablen Speicherfunktion Gebrauch machen und schlicht und einfach an die entscheidenden Stellen zurückspringen. (vs)



Kurz vor dem Happy End versucht sich McCoy krampfhaft an den Film zu erinnern, aus dem er diese niedlichen Origami-Tierchen kennt.

Volker Schütz ★★★★

Kult-Entwarnung vorneweg: Ich konnte den ganzen Rummel um den Blade-Runnner-Film nie voll nachvollziehen. Erfreulich, daß es Westwood geschafft hat, auf der zweifelhaften Vorlage ein solides Adventure aufzubauen. Auch wenn das Beschränken der Handlungsfähigkeit von McCoy auf einen Mausklick zuerst nach einer übertriebenen Simplifizierung wirkt, sorgt es im Endeffekt dafür, daß ich zügig und mit vielen Erfolgserlebnissen durch die schöne Kulisse rausche.

Allerdings hatte ich Blade Runner schon nach knapp zehn Stunden durchgespielt. Meine Begeisterung, McCoy noch einmal durch das Geschehen zu bugsieren, hält sich, gelinde gesagt, in Grenzen. Dazu sind die Veränderungen der Hintergrundgeschichte einfach zu geringfügig.

+ Nicht-linearer Storyverlauf

+ Sehr leicht zu steuern

− Schnell durchgespielt

Blade Runner

Hersteller:	Westwood	3D-Karten: –
Testversion:	Master vom November '97	Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Deutsch	Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 32 MByte RAM
Multi-Player:	–	
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	Sound:	90
Einstieg:	80	Komplexität:	40
Steuerung:	80	Multi-Player:	—

Spielspaß:



ACTION STRATEGIE

Ubi Soft ENTERTAINMENT

UPRISING™

JOIN OR DIE.

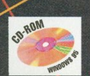
...eiskalte Echtzeit-Strategie.

Knallharte 3D-Action...

Die Geburt eines neuen Genres:

Eine einmalige Verbindung aus Strategie und Action.
Spielerlebnisse in einer neuen Dimension...Join or die

www.ubisoft.de







a division of The 3DO Company



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Close Combat

Die Brücke von Arnheim



Zwar gibt es mittlerweile wahre Heerscharen von Echtzeit-Strategiespielen, aber nur sehr wenige besitzen einen authentischen geschichtlichen Hintergrund. Die im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Nahkampf-Serie von Microsoft macht da eine löbliche Ausnahme.



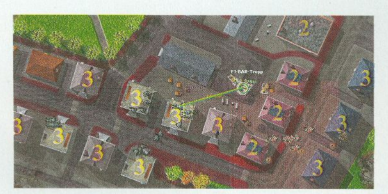
Am unteren Bildrand werden Meldungen über die Moral und die Munition jedes einzelnen Soldaten eingeblendet.



Durch das Ausblenden der Befehlsleiste vergrößert sich der Bildausschnitt.

Am 17. September 1944 starteten die Alliierten mit der Operation »Market Garden« die größte Luftlandeoperation der Geschichte. Das Unternehmen um die Eroberung von fünf holländischen Brücken scheiterte jedoch recht kläglich und brachte den Briten und Amerikanern exorbitante Verluste ein. Für das zweite »Close Combat«-Strategiespiel wurden die Brückenkämpfe in 33 Szenarien unterteilt. Diese lassen sich einzeln, als mehrteiliges Gefecht oder als eine von vier Kampagnen absolvieren. Innerhalb der Gefechte und Kampagnen erhalten Sie für erfolgreiches Taktieren Punkte. Die werden zwischen den Missionen – ähnlich wie bei »Panzer General 3D« – für die Rekrutierung frischer Kräfte verpraßt. Mittels eines Editors ist es zudem möglich, die Truppenverteilung sämtlicher Szenarien beliebig abzuändern.

Zu Beginn erhalten Sie den Befehl über die deutschen oder die alliierten Verbände. Auf Seiten der Verteidiger müssen Sie den Vormarsch des Gegners möglichst lange verzögern und bestimmte Zielobjekte verteidigen, die Sie als Alliierter erobern sollen. Einsteiger erkunden trotz der formidablen Online-Hilfe am Besten erst mal die fünf Tutorials. Kenner des Vorgängers »Close Combat« haben dies nicht nötig, denn der Spielablauf ist – abgesehen von einigen Detailverbesserungen – der selbe geblieben. Gekämpft wird wieder nur mit Bodentruppen; vorzugsweise mit speziell ausgebildeten Infanteristen wie Scharf- oder MG-Schützen. Panzer, Granatwerfer und Flak mischen sich zwar auch ein, spielen aber nur eine untergeordnete Rolle. Die Armee wurde in vier- bis achtköpfige Kampfgruppen unterteilt, die von Ihnen mittels Maus sowie einer in das Bild eingeblendeten Iconleiste herum kommandiert werden. Neu hinzu gekommen ist der Befehl »schleichen«, die anderen sechs Kommandos wie zum Beispiel »schießen«, »tarnen« oder »rennen« sind bereits vom Vorgänger bekannt. Nach einem Maus-



Die meisten Gefechte arten zu reinen Häuserkämpfen aus.

Manfred Duy ★★★★

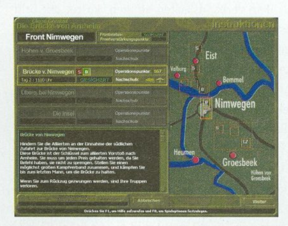
Einen kleinen Originalitätsorden hat sich der Nahkampf sicherlich redlich verdient. Denn immerhin ist die Idee, den Einheiten eine erhebliche Eigenintelligenz zukommen zu lassen, nicht übel. In der spielerischen Praxis führt leider genau dieser Aspekt zu einigen Unzulänglichkeiten, welche den Spielfluß entscheidend hemmen: Manchmal feuern die dummen Jungs trotz gegenteiliger Befehle mit ihren Gewehren sinnloser Weise auf heranrollende Panzer. Die Panzer wiederum drehen dem Feind gerne ihre ungeschützte Breitseite zu und mutieren dadurch zur leichten Beute. Andererseits ist es bei den teils sehr großen Schlachtfeldern unmöglich, sich um jede einzelne Kampfgruppe zu kümmern, und selbst aus der Nahansicht verklumpen diese gerne zu einem unübersichtlichen Pixelbrei.

Eine gewisse Verbesserung läßt sich gegenüber dem Vorgänger zwar nicht abstreiten und auch die mit klassischer Musik, Sprachausgabe und stimmigen Soundeffekten bestückte Akkustik gefällt. So richtig Spaß machen mir die Brückenkämpfe jedoch immer noch nicht.

- **+ Eigeninitiative der Einheiten**
- **+ Atmosphärische Akustik**
- **+ Sehr gute Online-Hilfe**
- **– Mäßige künstliche Intelligenz**
- **– Unübersichtliche Schlachtfelder**

Mit dem Editor verändern Sie die vorhandenen Szenarien.

klick auf einen dieser Befehle ziehen sie eine Linie von der aktiven Truppe bis zum gewünschten Zielpunkt.
Die Farbe der Linie informiert über die Treffergenauigkeit, eine eingeblendete Zahl über die in Metern gemessene Entfernung. Blindes Umherballern sollten Sie aufgrund der streng limitierten Munition besser vermeiden – zumal ihre Befehle für die Truppen quasi nur Wunschvorgaben sind. Jeder einzelne Mann verfügt über eine eigene Intelligenz die ihn dazu befähigt, selber zu entscheiden, ob er seinem Chef gehorcht – oder auch nicht. Insbesondere bei nachlassender Moral feuern die Untergebenen gerne ohne Erlaubnis, ergreifen die Flucht oder ergeben sich. Wenn diese Eigenmächtigkeiten Sie nerven, deaktivieren Sie einfach per Optionsmenü die Truppenmoral und die Eigeninitiative. Dies ist allerdings insbesondere auf größeren Schlachtfeldern nicht zu empfehlen, denn dort fehlt in aller Regel schlicht die Zeit, sich um jeden Rekruten zu kümmern.
Verglichen mit dem 1996 erschienenen Vorgänger stechen viele kleine Verbesserungen ins Feldherrenauge: So gibt es nun neue Einheiten vom Flammenwerfer bis hin zu Anti-Panzerwaffen und die dreifach variable Spielgeschwindigkeit läßt sich auch innerhalb einer Mission ändern. Die gerenderten Schlachtfelder dagegen sowie die pixeligen Einheiten schauen trotz ihrer 16-Bit-Farbtiefe auch nicht viel berühmter als beim ersten Teil aus. **(md)**



Vor dem Beginn eines Szenarios werden präzise Angaben über die Missionsziele gemacht.

Close Combat: Die Brücke von Arnheim

Hersteller:	Microsoft	**3D-Karten:** –
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1-2 (Internet, Netzwerk)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	50	Multi-Player:	50

Spielspaß: 62

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Defiance



Die Gegner sind noch dümmer als sie aussehen.

Widerliche Kreaturen überrennen während eines Testflugs eine Forschungstation. Als Pilot des Gleitertyps Sabre bekämpfen Sie die außerirdische Plage in 13 Leveln, um sich Lob und Ruhm der Galaxis zu sichern. Ihr Vehikel verfügt extra zu diesem Zweck über diverse Blaster- und Raketensysteme, welche die 18 verschiedenen Gegnerarten in einheitlichen grünen Matsch verwandeln. »Defiance« basiert allerdings weniger auf dem »Descent«-Prinzip (360 Grad Freiheit), sondern erinnert vielmehr an diverse Action-Shooter. Einzig und allein eine Sprungdüse erlaubt Ihnen vertikale Bewegungen.
Eine Unterstützung von 3D-Grafikbeschleunigern ist laut Herstellerangaben vorhanden, blieb allerdings in der US-Verkaufsversion für uns unauffindbar. **(vs)**

Volker Schütz ★★

Plagiat ick hör' dir trapsen: Im Vorspann zu Defiance düsen eindeutig als B-Wings zu identifizierende Objekte durch ein Asteroiden-Feld. Die Grafik des Spiels selbst ist einfach nur schlecht und überdies elendig langsam.
Wer die Gegner als clever bezeichnet, könnte genauso gut Haferschleim eine rudimentäre Intelligenz unterstellen. Trotzdem macht es keinen Sinn ihren Attacken auszuweichen: Das Kollidieren mit den Wänden verursacht ebensoviel Schaden, wie die Schüsse und Schläge aller Widersacher zusammen. Lieber verbringe ich ein Wochende auf Raumstation »Mir« als mit diesem spielerischen Weltraummüll.

+ Fortlaufende Story

− Schlechte Grafik-Engine

− Noch schlechteres Design

Defiance

Hersteller:	Visceral	**3D-Karten:** Direct3D
Testversion:	US-Release 1.0	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1-8 (im Netzwerk)	
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	30
Einstieg:	30	Komplexität:	30
Steuerung:	20	Multi-Player:	30

Spielspaß: 22

GOLD PLAYER

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

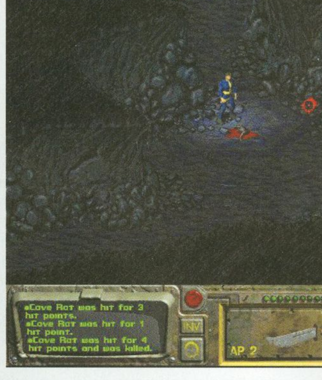
Fallout

Mit der inoffiziellen Fortsetzung zum 8-Bit-Klassiker »Wasteland« wärmt Interplay nuklearbefeuerte Rollenspiel-Tugenden auf. In der apokalyptischen Mad-Max-Welt von »Fallout« kämpfen Sie um das Überleben.

Da würde selbst die dauergrinsende Wetterverkündungs-Stimmungskanone aus dem Ersten Programm die Mundwinkel auf halbmast senken: radioaktiver Nieselregen voraus! Schlechtes Wette gehört noch zu den geringeren Übeln einer verstrahlten Erde, rund 80 Jahre nach dem großen Atomkrieg. Eigentlich würden Sie es sich gerne weiterhin in Ihrem Bunker gemütlich machen, aber ein kleines Bauteil der Wasseraufbereitungsanlage gibt seinen Geist auf. Jetzt ist Ihr Heldenpotential gefragt: Wer wäre besser geeignet, um auf der verstrahlten Oberfläche nach einem Ersatzteil zu fahnden?

Mit dieser Auftaktmission beginnt die Reise durch Interplays Atompilz-geschädigte »Fallout«-Spielwelt. Nachdem man sich im Bunker mit allerlei nützlichen Dingen versorgt hat, geht es hinauf zur Oberfläche. Der Weg dorthin ist leider mit etlichen Ratten gepflastert. Da man sich als auserkorener Retter des heimischen Bunkers nicht alles gefallen lassen kann, geht der Ärger gleich richtig los. Das Spiel wechselt nun vom Bewegungsmodus in den Kampfmodus. Hier gilt es sorgsam mit den Movepoints umzugehen. Recht viel mehr als ein paar Schritte gehen oder einmal zuschlagen ist nicht drin. Haben Sie Ihre Movepoints aufgebraucht, sind die Gegner am Zug. Das geht so lange, bis alle Feinde tot sind oder man außer Reichweite geflüchtet ist.

Die Waffen, die Ihnen in Konfliktsituationen zur Verfügung stehen, lassen jeden Space Marine vor Neid erblassen. Angefangen von einfachen Schlagringen über diverse Schußwaffen reicht das Sortiment über Gatling-Guns bis hin zu ausgewachsenen Raketenwerfern. Dazwischen gibt es so ungefähr alles, was bis dato erfunden wurde, um Gegner von hüben nach drüben zu befördern. Für Waffen und andere Gegenstände, die man benutzen will, stehen zwei Slots zur Verfügung. Zwischen diesen beiden Slots dürfen Sie beliebig hin und her wechseln. Will man aber während des Kampfes auf eine andere Waffe zurückgreifen oder sich ein paar Binden aus dem Verbandskasten gönnen, kostet der Griff ins Inventar kostbare Aktionspunkte.



Der Kammerjäger im Einsatz: Diese Ratte ist nur noch für den Kochtopf gut.

Haben Sie die gewünschte Wumme in der Hand, erscheint neben dem angewähltem Ziel die Trefferwahrscheinlichkeit in Prozent. Wer dabei nicht in John-Wayne-Manier aus der Hüfte ballern will, nimmt gezielt einzelne Körperteile des Gegners unter Beschuß. Die Gegnerintelligenz gehört mit zum Besten, was man im Rollenspiel-Sektor finden kann. Folgendes Beispiel macht diese Stärken deutlich: Unser Held hat sich mal wieder im Ton vergriffen und ein unfreundlicher Gangleader will ihm mit einer Schrotflinte an die Wäsche. Zu seinem Pech fängt er sich gleich in der zweiten Kampfrunde einen Critical Hit ein und liegt tot am Boden. Ein weiteres Gang-Mitglied steuert in der ersten Runde noch direkt auf unseren Mann zu, da es nur mit einem Messer bewaffnet ist und auf Kampfentfernung herankommen muß. Kaum geht der Chef zu Boden, ändert der Messerkämpfer die Richtung und hebt die Schrotflinte des Toten auf, um damit effektiver angreifen zu können. Auf diese Art frischen die Gegner auch ihre Munitionsvorräte auf



Den Dorfvorsteher mit dem indischen Akzent darf man auf keinen Fall verpassen.

Gehandelt wird auf Teufel komm raus. Die offizielle Währung in Fallout sind Kronkorken.



Na, wenn das kein hübscher Bunker ist. Sogar für die Leibesertüchtigung ist hier gesorgt.

Über Leere im Kleiderschrank kann sich der Fallout-Held nicht beklagen: Vom Strampelanzug bis zum kleidsamen Panzer ist alles da.

oder heilen sich im Kampf mit Verbandskästen. Je nachdem, ob man bei der Charakter-Auswahl einen langsamen Raufbold oder einen flinken Burschen generiert hat, laufen die Kämpfe unterschiedlich ab. Die Muskelberg-Fraktion gewinnt eher durch mächtige Schläge, die scharfäugigen Flitzer landen öfter einen kritischen Treffer. Beide Spielarten haben durchaus ihren Reiz. Einen richtigen Superhelden läßt einen die Charakter-Auswahl von Fallout sowieso nicht zusammenbauen. Für jede positive Eigenschaft, die man seinem Helden verpasst, bekommt man auch eine negative aufgebrummt.

Geschickte Redner, die nicht gleich auf alles schießen, was sich rührt, bekommen in Fallout ihre Chance. Das Programm reagiert sehr fein abgestuft darauf, wie viele Punkte man in die kommunikativen Fähigkeiten seines Charakters gesteckt hat. Wo die Raufbolde öfter mal anecken und so unweigerlich bleihaltige Luft heraufbeschwören, kann sich der Redner mit geschliffenen Sätzen oft aus der Affäre ziehen. Manchmal gelingt es sogar, einen der NPCs zum mitmachen zu überreden. Diese helfen dann beim Kämpfen. Eine praktische Sache – besonders am Anfang, wo die eigenen Fähigkeiten noch nicht sonderlich ausgeprägt sind.

Sämtliche Unterhaltungen laufen nach dem üblichen Klicke-einen-Satz-an-Prinzip in einem extra Menü ab. Wo sich andere Spiele gerne mit mehr oder weniger guten Schauspielern und eingeblendeten Videosequenzen behelfen, glänzt Fallout mit sauber animierten Computergestalten. Doch das ganze kann nicht über einen Schwachpunkt hinwegtäuschen: Immer wieder passen die angebotenen Sätze nicht zur Situation. So beklagen sich manchmal Leute über Gefahren, die man schon längst aus dem Weg geräumt hat oder bieten einem Aufträge an, die bereits erledigt sind.

Die isometrische 3D-Grafik paßt zum postnuklearen Ambiente: Ausgebrannte Autos, schräge Söldnertypen und tausende von Kleinigkeiten, wie verrostete Autowracks oder verrostete Benzintonnen stehen herum. Bei der normalen Bewegung sieht man dem Programm den Grundaufbau in Hexfeldern recht deutlich an. Zwar sind die Animationen beim Laufen sehr gut gelungen; durch das Springen von einem Hexfeld zum anderen steuert die Spielfigur allerdings einen leichten Zick-Zack-Kurs. Jede Waffe bedingt andere Bewegungsabläufe bei den Spielfiguren. Auch die Auswirkungen der individuellen Geschosse sind gut zu erkennen. Für empfindliche Gemüter fast schon zun gut: Wer nicht immer die gesamte Anatomie seiner Gegner von innen kennenlernen will, kann im Optionsmenü den Deftigkeitsgrad in drei Stufen einstellen. (tk)

Tommy Köglmayr ★★★★★

Für alle Freunde gepflegter Rollenspiel-Abenteuer ist Fallout ein absolutes Muß. Bis auf einige Kleinigkeiten wie die teilweise unlogischen Gespräche finde ich das Spiel rundherum gelungen. Besonders beeindruckt hat mich die Intelligenz der Gegner bei Kämpfen und das herrlich schräge Intro im 50er-Jahre-Stil. Auch die rundenweise geplanten, taktischen Kämpfe sind nach all dem Echtzeit-Gemetzel (Diablo, Lands of Lore) eine wahre Wohltat. Nach der ersten Beschnupperungs-Stunde zieht einen die bizarre Story richtig rein; eine durchgemachte Nacht kann leicht die Folge sein. Selbst geübte Rollenspieler werden mit Fallout mindestens 30 Netto-Stunden Spaß bis zur Lösung haben. Dieser Zeitraum gilt nur bis zur Erfüllung aller Aufgaben im Haupt-Plot des Spiels. Bis man wirklich alles gesehen hat, ist man noch deutlich länger beschäftigt. Alles in allem ist Fallout ein äußerst fesselndes Spiel. Man identifiziert sich sehr stark mit dem eigenen Charakter und verbringt gerne mehr Zeit vor dem Bildschirm, als eigentlich gesundheitlich vertretbar wäre. Aber was stört das schon, wenn es um die Rettung der letzten Menschen geht...

- **+ Seriöses Rollenspiel**
- **+ Suchtgefahr durch klugen Missionsaufbau**
- **+ Anspruchsvolle Taktik-Kämpfe**
- **– Logikbugs bei Dialogen**

Fallout

Hersteller:	Interplay
Testversion:	US-Release 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 85

Action-Adventure für Fortgeschrittene

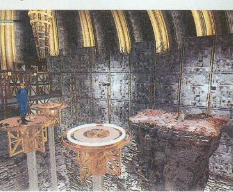
Queen: The Eye

Wenn Musiker und Programmierer gemeinsam ans Werk gehen, gebären sie meist einen Vertreter der Spezies »Multimedia CD-ROM«. Mit »Queen: The Eye« beschreitet Electronic Arts neue Wege: Die Songs der englischen Rockgruppe untermalen ein richtiges Action-Adventure.

In den fünf Halterungen plazieren Sie die gefundenen Lodestones.



Prinz Aligheris Schergen setzen Duborc arg zu.



Für solche Jump-and-run-Etappen ist die Steuerung zu ungenau.

Nachdem die Expansionsbemühungen von Skynet durch Terminatoren zerstörende Computerspieler gebremst wurden, übernimmt in der nahen Zukunft eine Wesenheit namens »The Eye« die Weltherrschaft. Das dichte Netz des Auges unterdrückt zwecks Versklavung der Menschheit jegliche Form von Kreativität. Staatsfeind Nummer Eins sind somit die schönen Künste, insbesondere die Musik. Obwohl sie in gut geschützten Archiven verborgen ist, stößt Webmaster Dubroc auf die akustische Hinterlassenschaft alter Zeiten. Völlig fasziniert von den wundervollen Klängen, verwandelt er sich binnen weniger Takte von einem treu ergebenen Untertanen in einen erbitterten Revolutionär. Das Auge steckt ihn daraufhin kurzerhand in die sogenannte Arena, einer »Running Man« ähnelnden Fernsehshow. Von diesem Zeitpunkt an liegt Dubrocs Wohlbefinden (und später die Rettung der Welt) in Ihren Händen.

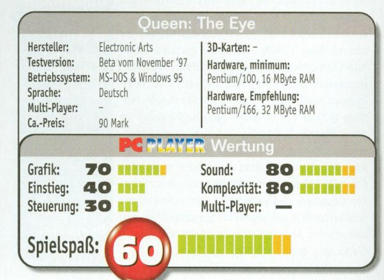
Wie auch »Men in Black« ist »Queen: The Eye« ein an »Bioforge« oder »Resident Evil« erinnerndes Action-Adventure. Sie steuern Ihren Helden durch fünf verschiedene Welten, jede so umfassend, daß sie ein eigenständiges Spiel darstellen könnte. Die Hintergrundgrafik besteht hierbei aus skurrilen gerenderten Standbildern, Ihr Charakter und die Ihm begegnenden Mitmenschen sind hingegen aus Polygonen zusammengesetzt. Während Ihrer Reise kämpfen Sie gegen Widerlinge jeder Art und lösen verschiedenste Rätsel. In der ersten Welt, der besagten Arena, ist Ihre Aufgabe beispielsweise das Zusammentragen von fünf »Lodestones«. Hierzu springen Sie über Plattformen, schlängeln sich unter rasiermesserscharfen Pendeln hindurch und vertrimmen diverse Gladiatoren. Messer, Katanas, Pistolen oder gar Bazookas bieten Spielern mit aggressiven Ambitionen ein breites Experimentierfeld. Die Risiken und Nebenwirkungen schwächen Sie am besten durch das Speichern in einem der sechs Slots ab. (vs)

Volker Schütz ★★★

Bei aller Liebe zur Queen-Lizenz, aber muß man bei den Spielern unbedingt die Fingerfertigkeit eines Mays voraussetzen? Schludereien bei der Steuerung brechen, gerade durch das Auftreten von hüpfintensiven Stellen, meinem Bildschirmego wie auch dem Spielspaß das virtuelle Genick. Die Sammelei von Gegenständen ist vor allem dann eine nervtötende Angelegenheit, wenn beharrliche Gegner – scheinbar durch einen Zufallsgenerator erschaffene – auf meinen armen Schützling einstürmen.

Während derartige Mängel zum Urteil »im Archiv verstauben lassen« verführen, versuchen Grafik und Musik fieberhaft mildernde Umstände zu erwirken. Es gelingt ihnen in begrenztem Maße: Das surreale Ambiente verführt trotz frustrierender Kämpfe und Springereien zum Erforschen neuer Schauplätze. Selbst Lästermäuler, an denen der ganze Freddy Mercury-Kult vorbeigegangen ist, finden an der stimmungsvollen Musikkulisse Gefallen.

- \+ Dichte Endzeit-Atmosphäre
- \+ Queen-Songs als Audiotracks ...
- − ... die man allerdings mögen muß
- − Ungenaue Steuerung



Queen: The Eye

Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70
Einstieg:	40
Steuerung:	30
Sound:	80
Komplexität:	80
Multi-Player:	—
Spielspaß:	60

Hier kommt
Nachschub!

My Friend Koo

Die Märchenwelt ist in Gefahr! Eine teuflische Macht ist dabei, das Land der Geheimnisse und der Wünsche, in dem die Kinderträume entstehen, zu zerstören!

Reisen Sie als Koo durch die Märchenwelten, um die gestohlenen Kinderherzen zu befreien.

- *Insg. 6 Episoden mit über 30 Leveln*
- *Aufwendige Grafik in hoher Auflösung*







World Wide Rally

Ein 3D-Rallye-Spiel mit den Strecken der Rallye-Weltmeisterschaft. Fahren Sie Ihre Abschnitte in Monte Carlo, Afrika , England, Skandinavien und in Katalonien.

Wählen Sie aus acht verschiedenen Autotypen. Motor, Reifen etc. können vor dem Rennen an die jeweilige Situation und Strecke angepaßt werden.

CDR5005
DM 49,95*

Welcome to GAMER'S PARADISE



NetSkat

Mit NetSkat ist der Spielspaß vorprogrammiert!

Ob allein gegen den Computer, mit Freunden daheim, über Netzwerk oder mit Internet-Bekanntschaften, hiermit können Sie Skat spielen, üben, gewinnen und verlieren - wann immer Sie wollen!

Und beim nächsten "realen" Spiel mit Freunden avancieren Sie vom Anfänger zum Zocker-König!

CDR5008
DM 59,95*

Mit Sprachausgabe!

- DSkV-Turnierskatregeln oder eigene Regeln
- Mit ausführlichem Handbuch
- Protokoll des Spielverlaufes



NET SKAT

Backgammon Plus

Finden Sie die richtige Strategie, um gegen den spielstarken Computer oder einen menschlichen Mitspieler zu gewinnen. Offensive und defensive Spieler kommen dabei gleichermaßen auf ihre Kosten.

Mit wertvollen Tips, die Sie hervorragend auf Ihren nächsten Backgammon-Abend vorbereiten.



BACKGAMMON PLUS

CDR3098
DM 49,95*



CDV Software GmbH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. Ladengeschäfte: MEGABYTE Karlsruhe, Karlstraße 17 und MEGABYTE Fachcenter, Markt 6, Göttingen.



* Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH, zzgl. Porto & Verpackung. Angebot freibleibend.

PLATIN PLAYER

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

F1 Racing Simulation

Schumi rempelt keine Konkurrenten an, Schumi ist der schnelleste, Schumi wird zum dritten Mal Weltmeister. Was uns die schnöde Realität versagt, bügeln Sie am PC aus: Die neue Formel-1-Simulation von UBI-Soft fährt auf die Pole Position.



▲ Der Kurs von Silverstone ist, eine der traditionsreichsten Rennstrecken der Welt.

Das Lenkrad fest umklammert, riskieren Sie einen schnellen Blick in den Rückspiegel. Hill sitzt Ihnen dicht im Nacken. Erst gestern auf der Pressekonferenz hat der Lümmel wieder übelst Stimmung gegen Sie gemacht, er scheint zu allem entschlossen. Jetzt liegt er gleichauf neben Ihnen. Die letzte Runde: Sieg oder Vernichtung, Held oder dummer Junge, der Ausgang der gesamten Saison liegt in Ihren Händen.

So dramatisch sollte das Spielgefühl bei einer guten Fahrsimulation schon sein; in den seltensten Fällen wurde dies auf dem PC auch erreicht. Um zumindest grafisch die alten Barrieren zu durchbrechen, setzt UBI-Softs neue Simulation ganz auf 3D-Karten: Ohne einen Hardware-Beschleuniger läuft gar nix. Lohn des Hardware-Aufwands ist eine mitreißend realistische 3D-Kulisse, die von einem anspruchsvollen Fahrgefühl beseelt wird.

Sie erleben bei »F1 Racing« die 96er-Saison der Formel 1. Schumi ist schon bei Ferrari, aber Frentzen kurvt noch chancenlos im Sauber hinterher. Ein Editieren der Namen ist nicht möglich. Durch Abwesenheit glänzt Jacques Villeneuve, der damals noch Mitglied der Fahrergewerkschaft der IndyCar-Serie war und deshalb im Spiel durch das Pseudonym »Driver X« ersetzt werden mußte. Der Nürburgring wurde 1996 als großer Preis von Europa in den F1-Zirkus aufgenommen. Alte »Grand Prix 2«-Veteranen, die alle Strecken auswendig kennen, müssen sich an einige Pistenänderungen gewöhnen. Ein Beispiel: Die lange Gerade in Imola, auf der Ayrton Senna so tragisch ums Leben kam, ist durch eine neue Schikane verlangsamt worden.

Die Einführung in den komplexen Simulator wird durch einen gelungenen Trainingsmodus gelöst. In einer Demonstrationsfahrt mit einem computergesteuerten Fahrzeug kann der Aspirant auf

Herzlich willkommen zum großen Preis von Monaco.

Achtung, Dauerwerbesendung: Gar nicht mal so unterschwelliges Sponsoring nun auch in Computerspielen.

Udo Hoffmann ★★★★★

UBI-Soft hat versucht, es allen recht zu machen. Und das Erstaunliche: der Versuch ist gelungen! Die Grafik setzt konsequent auf 3D-Hardware und hat im PC-Bereich derzeit kein Pendant. Die Spielbarkeit ist enorm; mit diesem Programm können sowohl Gelegenheitsfahrer als auch Hardcore-Simulationsfans glücklich werden. Bei aller fahrerischen Ernsthaftigkeit ist viel Leben in der Bude: In der Box werkeln hektisch die Mechaniker und jedes teilnehmende Grand-Prix-Land wird mit hübscher Präsentation vorgestellt.

Die Schwächen des Programms sind an den Fingern einer Hand abzuzählen. Die Zuschauer wirken vereinzelt wie billige Kulissen, ein Power-Turn-Gang fehlt und im Tunnel von Monaco vermisse ich einen Hall-Effekt beim Sound. Dies sind aber letztendlich nur Marginalien, die Formel-1-Fans kaum stören dürften.

+ Sehr guter Formel-1-Fahrsimulator
+ Variable Schwierigkeit
− Sprachausgabe könnte besser sein



Das Cockpit von Schumacher. Nach einem Dreher rauscht die Konkurrenz nur so an ihm vorbei.



Bremsmanöver auf nasser Fahrbahn sind besonders schwierig.

den heißen Stuhl zunächst die Strecke kennenlernen, bevor er sich dann selber hinters Steuer zwängt. Dabei wird er wahlweise von einem vorauseilenden Fahrlehrer begleitet. Nett ist auch die aus vielen Action-Rennspielen bekannte Möglichkeit, die eigenen Rundenzeiten abzuspeichern und dann gegen sich selber zu fahren; die sogenannte Ghost-Option. Die bestehende Bestleistung wird hier durch ein transparentes Fahrzeug repräsentiert, das ansonsten keinerlei Einfluß auf die Rennstrecke ausübt. Beim Beobachten dieses »Geisterfahrers« werden Ihnen eventuelle Fahrfehler sofort offensichtlich.

Zahlreiche Fahrhilfen erleichtern den Zugang, als da wären: Automatikgetriebe oder vorgeschlagener Gang, eine Bremshilfe beim Einlenken in Kurven, selbständige Ausrichtung des Wagens in Fahrtrichtung nach einem Rutscher von der Strecke sowie Unzerstörbarkeit. Nur wirkliche Masochisten sollten Hilfen wie Schlupfkontrolle oder ABS abwählen.

Damit auch Einsteiger eine Siegeschance haben, bauten die Programmierer verschiedene Schwierigkeitsgrade ein. Auf »einfach« ist selbst ohne Kenntnis der Strecke eine gute Plazierung drin. Im »realistisch«-Modus gibt es 3 weitere Feinabstufungen. Die härteste verlangt eine wochenlange Einarbeitung, da die Computergegner sehr aggressiv fahren und ihre Wagen hervorragend zu tunen wissen. An derartigen Optionen herrscht kein Mangel: In den sogenannten »Fahrereinstellungen« werden offensichtliche Fahrzeugcharistika geändert. Die Art der Bereifung, der Lenkeinschlag, das Übersetzungsverhältnis des Getriebes oder die Spoilereinstellung gehören zu den wichtigsten Tuning-Bereichen. Richtig kriminell wird es dann mit den Ingenieureinstel-





Im Regen von Spa spielt Schumacher sein Können voll aus und überholt Alesi.



Boxenstop bei Williams. Das war noch nie eine ausgesprochene Stärke der Mannen um Patrick Head.

Im Gespräch

Peggy Desplats ist die Projekleiterin von F1 Racing. Bei einem Besuch in unserer Redaktion plauderte sie mit uns über die Entwicklung des Rennspiels.



PC PLAYER: Wie lange habt Ihr an diesem Programm denn schon gearbeitet?

PEGGY: Etwa zwei Jahre lang. Die ersten Monate verbrachte ich mit nichts anderem als der Suche nach den geeigneten Leuten, wie Programmierern, Designern und so weiter. Außerdem stellte ich den Kontakt zu Renault Sport her, die uns bei der Arbeit sehr unterstützten. Die reine Programmierzeit von F1 Racing lag dann bei etwas über einem Jahr. Als wir mitten in der Entwicklung standen, kam bei Microprose Grand Prix 2 heraus; das war für uns schon ein ziemlicher Ansporn.

PC PLAYER: Wie habt Ihr die Fahrphysik so gut hinbekommen?

PEGGY: Christian Blum, Motoringenieur bei Renault, hat uns bei der Arbeit wirklich sehr geholfen. Den Feinschliff bekam das Programm durch zahlreiche Testfahrten von echten Formel-1-Piloten. Das war gar nicht so einfach, denn die meisten Fahrer haben keinen großen Bezug zu Computerspielen und müssen sich erst allmählich daran gewöhnen. Gottlob hatten wir Andrea Montermini, der auch privat gern spielt und Jean Christophe Bouillon (Testfahrer bei Williams). Bouillon hat uns monatelang immer wieder wertvolle Anregungen gegeben und Montermini konnte nach kurzer Testphase vom Computer kaum noch besiegt werden. Natürlich fehlen im Vergleich zur Wirklichkeit Dinge wie der spürbare Druck der Schwerkraft in einer Kurve. Aber beide bestätigten, daß wir die Realität ansonsten gut kopiert haben.



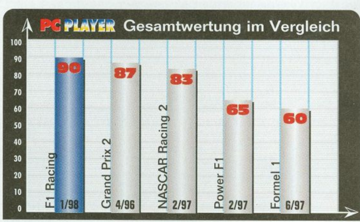


Himmel hilf! Aber keine Sorge, hier handelt es sich bereits um eine der diffizilen Ingenieur-Optionen.

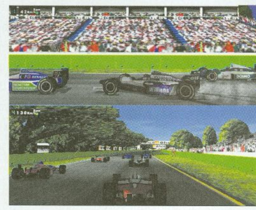


Jean Alesi hat heute einen schwachen Tag: Seine Zeiten sind miserabel.

lungen, für deren perfekte Anwendung eine Lehre als Automechaniker oder ein Studium hilfreich wären. Zwischen Radsturzwinkeln, Dämpferjustierungen, Federnoptimierung oder Stoßbegrenzer-Setup fühlt sich Otto Normalfahrer ziemlich schnell verloren. Dennoch wird man durch die Masse der vorhandenen Parameter nicht erschlagen. Auf 12 Bildschirmen sind diese Variationsmöglichkeiten übersichtlich und logisch geordnet; wer sich nicht zu tief hineindenken will, verharrt bei den Fahrereinstellungen. Staub und Grassoden bedecken sichtbar die Reifen nach einem Ausritt von der Strecke und wirken sich natürlich auch auf das Fahrverhalten aus. Reifenspuren des eigenen Wagens bleiben auf dem Asphalt, die Ideallinie ist durch den Gummiabrieb anderer Fahrzeuge deutlich zu erkennen. Witterungseinflüsse können eine völlig neue Rennstrategie erfordern, während eines Rennens setzt zuweilen Regen ein. Dann sind starke Nerven gefragt: Wechseln Sie die Reifen oder versuchen Sie das Rennen ohne den Zeitverlust eines Boxenstops noch zu Ende zu fahren? Wer weiß, vielleicht kommt die Sonne bald wieder durch? Bei starken Bodenwellen oder Steigungen kann der Wagen schon mal kurz aufsetzen, außerdem sind die Rennstrecken sehr detailliert dargestellt. Ein Umfahren von Schikanen auf Nebenstrecken ist zeitsparend möglich, wird dann aber sofort durch eine 10-Sekunden-Strafe an der Box geahndet. Das Risiko eines Frühstarts kann sich auszahlen. Realistisch werden auch die Leistungsunterschiede der einzelnen Fahrzeuge simuliert: Mit einem Forti-Ford können Sie zum Beispiel keines der großen Teams gefährden; die Motorleistung ist einfach zu schwach. **(uh)**



Bei Grand Prix 2 müssen Sie im Vergleich zu F1 Racing nicht nur bei der Grafik Abstriche machen, sondern sich auch an die etwas unterkühlte Atmosphäre gewöhnen. Ansonsten ist der Altmeister immer noch für anspruchsvolle Unterhaltung gut. Formel 1 von Psygnosis bietet zwar schicke 3Dfx-Grafik, spielt sich aber eher wie ein Actionrennen. Wer's ohnehin nicht mit Fahrsimulationen hat, erlebt hier eine spritzige »Formel 1 light«. Auch Power F1 geht mehr in Richtung Action und läuft selbst auf kleinen Pentiums ohne 3D-Karte flott. Nur bedingt vergleichbar sind die amerikanischen Stockcars aus NASCAR Racing 2, die für Freunde des etwas robusteren Fahrstils eine gute Alternative darstellen.



Über eine Splitscreen-Option können auch zwei Spieler an einem Rechner spielen, der Rechenaufwand für den Prozessor steigt aber spürbar.

Martin Schnelle ★★★★★

Ubi Soft hat nach dem eher actionorientierten POD eine ernstzunehmende Simulation abgeliefert. Eine Heerschar von Einstellungsmöglichkeiten sorgt dafür, daß Sie auf der Suche nach dem perfekten Feintuning ganze Wochenenden verbringen können. Falls Sie dazu keine Lust haben - auch gut. Dank der Fahrhilfen drehen ungeduldige Naturen ebenfalls leicht ihre Runden und haben so ihre Erfolgserlebnisse. Die optische Präsentation kann locker mit der Konkurrenz mithalten und übertrifft diese sogar noch. Ruckeln und Hänger à la Formel 1 von Psygnosis treten hier nicht auf, ebensowenig das »Aufpoppen« von Tribünen und anderen Landschaftsdetails. Weiter hinten gelegene Streckenteile werden nicht erst eine Sekunde vor Befahren sichtbar. Einzig die nur sporadisch auftauchenden Kommentare machen einen negativen Eindruck. Die ganze Grafikpracht läuft mit maximalen Detaileinstellungen schon auf einem 3D-beschleunigten P/166MMX nahezu ruckelfrei.

F1 Racing Simulation vereint alle Vorzüge moderner Rennspiele. Bis Grand Prix 3 eines Tages kommt, macht es sich UBI Soft solange in der ersten Startreihe gemütlich.

- \+ Packende Präsentation
- \+ Hoher Realismusgrad
- \+ Konsequente 3D-Grafik
- − Rückspiegel recht klein
- − Müde Siegerehrung

F1 Racing

Hersteller:	Ubi Soft	**3D-Karten:**	3Dfx, Direct3D
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:**	Pentium/120, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-8 (an einem PC, Netzwerk)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	90
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 90

Die neue KomPAKtklasse ist da!



Megapak 8 · 10 Aufregende Spiele Auf 11 CD-ROMs

Master of Orion II (Microprose) Kolonisieren Sie die Milchstraße und verteidigen Sie Ihr Imperium. *(D)*

Baphomets Fluch (Revolution Software) Decken Sie eine abenteuerliche Verschwörung auf 2 CDs. *(D)*

Rallye Racing 97 (Software 2000) Anschnallen und Gas geben – 28 mörderische Streckenabschnitte liegen vor Ihnen und Ihrem Wagen. *(D)*

Jagged Alliance: Deadly Games (Sir-tech Software) Der Feind ist auf dem Rückzug. Dennoch sind noch viele Aufgaben zu bewältigen. *Powerplay: Bestes Spiel 1995*

Sim City 2000 – Netzwerk Version (Maxis) Bis zu 4 Gegenspieler können in der Netzwerk-Version dieses Spiele-Klassikers gegeneinander antreten. *(D)*

Jack Niklaus 4 (Accolade) Treten Sie gegen Jack Niklaus, den Golfspieler des Jahrhunderts an. Mit Mehrspielermodus via LAN und Spielmöglichkeit im Internet.

Mech Warrior 2 (Activision) Einem MechWarrior bedeutet der Krieg alles und einzig im Tod findet er echten Frieden. Eine Unterbrechung des Dauerfeuers lässt lediglich darauf schließen, daß Fadenkreuze und Raketen neu ausgerichtet werden. *(D)*

iM1A2 Abrams (Interactive Magic) Führen Sie einen Zug aus vier Panzern oder eine vollständige Kompanie durch eine Vielzahl von Schlachten und Kampagnen. *(D)*

Atari 2600 Action Pack (Activision) Dieser alte Reißer wird die Herzen erfahrener Videohasen am PC höher schlagen lassen – 15 original Atari 2600-Videospiele. *(D)*

Return to Zork Der Legende nach wurde das große unterirdische Imperium Zork zerstört und alle bösen Mächte vernichtet – oder doch nicht ? Befreien Sie, der ahnungslose Reisende das Imperium von den Mächten des Bösen. *(D)*

Big 10 Packs · 10 aufregende Spiele in einem Pack zusammengefaßt zu einem umwerfenden Preis – das sind die neuen Big 10 Packs

Big 10 Strategie Sport Adventure mit Spieleschlagern wie

The Riddle of Master Lu™ (Sanctuary Woods) *(90% in PC Games 5/96)*

Jagged Alliance (Sir-tech Software) *(90% in PC Games 7/95)*

Trerra Nova™: Strike force Centauri (Looking Glass Technologies) *(GoldPlayer in PC Player 5/96)*

Shannara (Legend) *(80% in PC Player 2/96)*

The Jouneyman Project 2®: Buried in Time™ (Presto Studios) *(72% in Power Play 10/95)*

.....und noch mehr

BIG 10 STRATEGIE · SPORT

DM 49,95 Unverbindliche Preisempfehlung

Big 10 Simulation Action mit Spielehammern wie z.B.

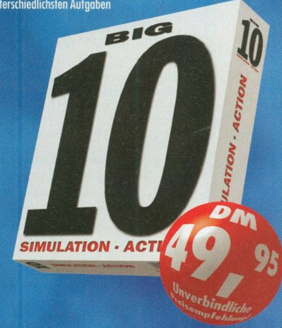
EF2000™ (Ocean of America) Verteidigen und beschützen Sie die Menschheit, überwinden Sie die unterschiedlichsten Aufgaben *(VVVVV in PC Player 1/96)*

SuperKarts (Manic Media) *(84% in PC Games 4/95)*

FX-Fighter™ PC-DOS (GTE Vatange) In diesem galaktischen Großereignis gibt es keinen Preis für den Zweiten... *(87% in PC Games 8/95)*

Flight Unlimited™ (Looking Glass Technologies) *(88% in PC Games 7/95)*

...und noch mehr



Überall im guten Fachhandel!

Im Vertrieb von KOCH MEDIA

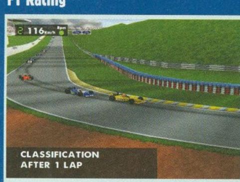
Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9201 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

F1 Racing im Vergleich

Wer bietet die beste Formel-1-Simulation? Wir haben UBI Softs neuen Edelflitzer »F1 Racing-Simulation« mit den Konkurrenzspielen »Formel 1« von Psygnosis und Microproses »Grand Prix 2« verglichen.

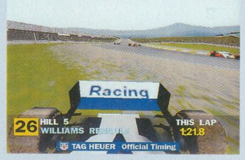
Grafik

F1 Racing



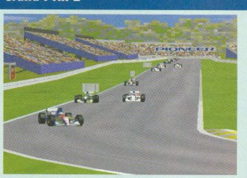
F1 Racing: Grafikpracht in schönster Blüte. Achten Sie auf das im Hintergrund herandräuende Gewitter und die gut gemachte Streckenabgrenzung.

Formel 1



Formel 1: Wagen und Rennstrecke sind nett, etwas lieblos aber ist die umliegende Landschaft gestaltet. Die Berge von Interlagos mutieren zu flachen Hügeln.

Grand Prix 2

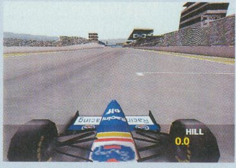


Grand Prix 2: Statt Bäumen wachsen wirre Pixel in den Himmel, die Fahrzeuge wirken altbacken. Kein Wunder: Grand Prix 2 läuft als einziges dieser drei Programme auch ohne 3Dfx-Karte!

Cockpit



F1 Racing: Jedes Team hat sein individuelles Cockpit, Informationen über Benzinverbrauch oder Rennsituation erhält der Fahrer in den Textzeilen unten.



Formel 1: Für ein actionbetontes Rennspiel schien Psygnonis ein realistisches Cockpit nicht nötig zu sein. Alle wichtigen Angaben erscheinen in den Ecken des Bildschirms.



Grand Prix 2: Macht Pluspunkte durch die sehr übersichtliche Darstellung und die großen Außenspiegel. Das Cockpit nimmt dadurch aber fast die Hälfte des Bildschirms ein.

Feintuning



F1 Racing: Durch die gute Idee, die Optionen in verschiedene Bereiche zu gliedern, wird gerade Einsteigern das Basteln am eigenen Fahrzeug leicht gemacht.



Formel 1: Ein paar Ansätze, aber nicht mehr. Bei so wenigen Parametern wie Reifenverschleiß, Lenk- oder Schalthilfe machen Sie Ihre Kfz-Lehre lieber woanders.



Grand Prix 2: Viel drin, viel dran. Auf dem bis zum Rand gefüllten Bildschirm kann man gerade als Anfänger schon mal den Überblick verlieren.

Fahrerdaten



F1 Racing: Wählen Sie aus den 22 Fahrern der 96er-Saison, die schmucklos über die Logos der einzelnen Rennställe anzuwählen sind, Ihren Liebling.



Formel 1: 35 Piloten aus dem Jahrgang '95 werden mittels Foto vorgestellt. Nur durch das Heranziehen sämtlicher Ersatzfahrer konnte diese stattliche Zahl erreicht werde.



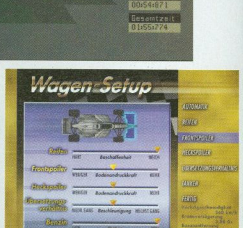
Grand Prix 2: Hier sind immerhin noch 28 Fahrer der Saison 1995 vertreten. Alle werden durch ihren schicken Designerhelm repräsentiert.

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Andretti Racing

Es gibt kaum etwas, das der Rennfahrer-Clan von Jeff, Michael und Daddy Mario Andretti nicht gewonnen hat. Doch für das von ihnen präsentierte Spiel bekämen die Herren nicht einmal einen Blumentopf.

Dank 3Dfx-Unterstützung kann man die Schriftzüge auf den Wagen gut erkennen.



Die Tuning-Optionen fallen recht dürftig aus.

Indycar-Fans interessieren sich meistens auch für Stockcar-Veranstaltungen. Was lag also näher, als beide Rennserien in einem Spiel zu vereinigen? Mit »Andretti Racing« läßt Electronic Arts den Nachwuchsfahrer in einem kleinen Team anfangen, um nach mehreren Saisons endlich bei der Andretti-Sippe mitbrausen zu dürfen. Die 16 Fantasie-Strecken können aus mehreren Cockpit-Perspektiven verfolgt werden. Während eines Rennens sehen Sie per Tastendruck auch nach links, rechts oder hinten. Wer dabei seinen Rennwagen mit einem spektakulären Crash in tausend Teile zerlegt, wird bei dem »Bleiben Sie, wo sie sind. Wir holen sie ab!«-Kommentar unweigerlich beide Hände in die Höhe strecken. Falls nur der Frontflügel das Zeitliche segnet, kann man beruhigt weiterfahren, denn das Fahrverhalten ändert sich nur unwesentlich. Boxenbesuche enden oft in häßlichen Schumacher-Rangeleien, bevor der Rennbolide meist die komplette Crew plättet. Daß Andretti Racing auf den Einsteiger zugeschnitten wurde, ist nicht zu übersehen. Obwohl die Renndistanz nicht allzu groß ist, darf während der Fahrt gespeichert werden. Ebenso erinnern Steuerung und Fahrverhalten beider Wagentypen an diverse Arcade-Rasereien. Tuning-Möglichkeiten sind zwar enthalten, kommen aber nicht annähernd an die Simulationen von Papyrus oder Microprose ran.



Netter Effekt: Im Stockcar-Cockpit spiegelt sich das Sonnenlicht.

Immerhin werden 3D-Grafikkarten-Besitzer verwöhnt. Abhängig vom Sonnenstand bilden sich dannn Lichtkegel im Visier. Rasenbesuche werden hingegen mit grünen Slicks belohnt. Besonders gewitzte Fahrer können mit dem Reifenabrieb lustige Muster auf den Asphalt malen und diese Aktion dann abspeichern.

(Thierry Miguet/hl)



Solche Crashs sehen auch ohne Hardwarebeschleuniger spektakulär aus.

Thierry Miguet ★★★

Andretti Racing ist zeitlos. Es kennt keine Zwischenzeiten, Rennrunden oder Streckenrekorde. Der Höhepunkt: Gerade erzielte Zeiten werden beim Überfahren der Ziellinie sofort gelöscht, so daß man nicht einmal sehen kann, wie schnell man eben fuhr. Als alter »POD«-Fan habe ich gegen einen flotten Arcade-Renner nichts einzuwenden. Electronic Arts versucht hier jedoch einen Mittelweg zu gehen – und das klappt nicht. Original-Fahrer in echten Indy- oder Stockcars mit schlichter Steuerung über Fantasie-Strecken donnern zu lassen, ist nicht so mein Ding. Beim Entwurf dieser Kurse ging einem Designer wohl der Gaul durch: Chinesische Tempel, alte Holzzäune und Beton-Hochstraßen innerhalb weniger Meter vermitteln eher Augenschmerzen als Rennatmosphäre. Simulationsfreaks werden nicht nur durch das unrealistische Fahrverhalten abgeschreckt. Oftmals knallen andere Wagen ungestüm in die eigene Radaufhängung, da sie stupide auf ihrer Linie bleiben.

+ Indycar- und Stockcar-Rennen in einem Spiel

− unrealistische Steuerung

− fehlende Statistiken

Andretti Racing

Hersteller:	Electronic Arts	**3D-Karten:** Direkt 3D
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Multi-Player:	1–8 (Modem, Netzwerk)	
Ca.-Preis:	80 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	50
Einstieg:	60	**Komplexität:**	30
Steuerung:	30	**Multi-Player:**	70

Spielspaß:



Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

TOCA Touring Car Championship

Es muß nicht immer NASCAR sein: Nur mit 3D-Karte kommen die europäischen Tourenwagen auf Touren.

Willkommen in England, der Heimat des Linksverkehrs, des schwarzen Humors und anderer Merkwürdigkeiten. So gibt es dort eine Tourenwagenmeisterschaft mit gar absonderlichen Vehikeln. Fort Mondeo, Opel Vectra, Audi A4 & Co. als Rennbrummer? So groß ist die Seriennähe dann auch wieder nicht, immerhin tuckern bis zu 300 PS unter den Motorhauben dieser Rennversionen. Allemal genug für ein zünftiges Rennspiel, dachten sich die Jungs von Codemasters und gingen, bewaffnet mit der offiziellen Lizenz, frisch-fröhlich ans Werk.

Als Einstieg empfiehlt sich ein einfaches Fahren gegen die Uhr, um die Feinheiten der Piste kennenzulernen, dann können Sie ein Einzelrennen beginnen, oder gleich eine handfeste Meisterschaft. Anfangs stehen allerdings nur zwei Strecken zur Wahl; um das Angebot zu erhöhen, sind Siege in der Meisterschaft erforderlich. Außerdem zu Ihrer Verfügung: Verschiedene Wetterbedingungen wie Sonne, Regen oder Schnee. Die Auswirkungen auf das Fahrverhalten sind betrüblicherweise minimal. Auch die Rennboliden selber, außer dem Audi (Allrad) allesamt mit Vorderradantrieb, haben nahezu identische Fahreigenschaften. Somit wird es zur reinen Modefrage, mit wem Sie sich ins Rennen begeben.

Vor den Start haben die Funktionäre die Qualifikation gesetzt. Egal, für welchen der drei Schwierigkeitsgrade Sie sich entscheiden, in der Qualifikation jagen die Computergegner wie von der Schwiegermutter gehetzt über den Kurs und legen Bombenzeiten vor. Im Rennen selber schwindet diese Begabung dann regelmäßig, Schwiegermama ist wohl zu Hause geblieben und auch aus hinteren Startpositionen ist ein Sieg möglich. Vorher müssen Sie aber schon etwas üben, denn 180-Grad-Kurven bewältigt keiner so einfach mit 100 Sachen. Die geringere PS-Zahl und das schwerere Blechkleid im Vergleich zu »richtigen« Rennwagen erfordern gerade bei schnellen Richtungswechseln Gewöhnung. Ihr Wagen reagiert dabei recht einfühlsam auf Steuerbefehle, vorausgesetzt, Sie besitzen einen guten Joystick oder gar ein Lenkrad.

Die Reifen der schwerfälligen Fahrzeuge quietschen angemessen. Es läßt nur ein wenig staunen, daß auch auf gepflegtem englischem Rasen abseits der Strecke Bremsspuren und Gummiabrieb zu Tage treten. Bei Gewittern und damit verbundener Dunkelheit spiegeln sich Bremsleuchten und Scheinwerfer in schöner Manier auf der Piste. Da wird dann die (zwingend erfor-



Halb so wild: Der Aufprall auf Mauerwerk mit 200 Sachen wurde gut überstanden.

▲ Innige Verbundenheit demonstrieren diese vier Fahrer, die selbst nach 14 Runden noch dicht beisammen sind.

Vom Interieur her ähneln eigentlich alle Wagen Trabis.

Udo Hoffmann ★★★

Wenn eine Lizenz für Tourenwagen-Meisterschaften verarbeitet wird, klingt dies ganz nach anspruchsvoller Simulation. Und tatsächlich ist eine gute Kenntnis der Rennstrecken schon erforderlich, um mit den Besten mithalten zu können. Ist dieses Handicap aber einmal gemeistert, fährt es sich recht flott und unkompliziert auf der britischen Insel.

Offensichtlich will TOCA weniger beinharte Simulationsexperten, sondern Gelegenheitsfahrer ansprechen. Ähnliche Intentionen haben auch Spiele wie »Bleifluß Rally«, dort wurde ihnen allerdings erfrischender nachgegangen. Phantasievolle Randbauten beispielsweise gehen den TOCA-Kursen ab. Auch eine stärkere Gegnerintelligenz und ein tatsächlich geändertes Fahrverhalten der Wagen, je nach Modell und Witterungsverhältnissen, hätten dem Programm gut getan.

Einsteigern kann das Programm noch Freude bereiten. Kleine Rempeleien mit den Rivalen enden nicht gleich im Fiasko und lassen auch destruktivere Charakterzüge des Spielers zur Geltung kommen.

- **+ Steuerung schnell beherrschbar**
- **+ Unkomplizierter Rempel-Charme**
- **− Halbherziger Simulations-Action-Mix**
- **− Kaum Fahrzeug-Unterschiede**



▲ Bis zu vier Spieler können sich an einem Monitor austoben. Die Bildausschnitte sind zwar klein, aber noch ausreichend.

Die versteckte Bonusstrecke entführt Sie in diese bizarre Lavawelt. Vorsicht, nicht verfahren!

derliche) 3D-Unterstützung deutlich sichtbar. Insgesamt wird diese neue Technik jedoch nur ungenügend ausgereizt, die Landschaft wirkt sehr detailarm. So werden Bodenerhebungen wie Wälder vom Computer nicht vorausberechnet, sondern erscheinen plötzlich wie hineinmaterialisiert - Raumschiff Enterprise läßt grüßen. Sehr seltsam auch die Spargrafik im Innenraum der Rennwagen, da waren die Programmierer wohl gerade im Streik. Und obwohl auf der Verpackung deutlich zu erkennen ist, daß Tourenwagen Rückspiegel besitzen, sind derartige Kleinigkeiten dem Spiel abhanden gekommen. Ein Blick nach hinten ist nur unter Aufgabe der Sicht nach vorne möglich.

Erwähnenswert ist in jedem Fall, daß Sie während der Meisterschaft alle Rennkurse zweimal hintereinander durchfahren müssen, ein Tribut an die Realität. Mit dem Fortschreiten der Saison werden mehr und mehr Rennstrecken verfügbar, vorausgesetzt, Sie erreichen genügend Punkte. Wie viele nötig sind, hängt vom gewähltem Schwierigkeitsgrad ab. Außerdem werden später noch zwei kuriose Bonuswagen zugänglich. **(uh)**

TOCA-Touring Car Championship

Hersteller:	Codemasters	**3D-Karten:**	3Dfx, Direct 3D
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95		
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Multi-Player:	1-4 (am PC, per Netzwerk)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	50
Einstieg:	60	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 58



GOLD PLAYER

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

F22 Air Dominance Fighter

Zwei Jahre brauchte DID für den Nachfolger des mittlerweile legendären »EF 2000«. Mit ihrer Simulation von Amerikas neuem Wundervogel zeigen die Programmierer, daß sie diese Zeit auch genutzt haben.

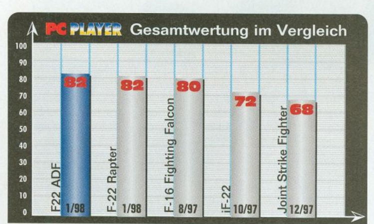
Spiele, deren Hauptthema die F-22 ist, sind mittlerweile von fast jedem bekannteren Simulationsteam veröffentlicht worden. Auch die Briten von Digital Image Design haben sich dieses neuen Stealth-Jägers angenommen. Ob dabei automatisch ein besseres Spiel als Vorgänger »EF 2000« herauskommt, ist eine ganz andere Frage.

Außer einem Schnellstartmodus, der Sie ständigen Angriffen aussetzt und Ihre Waffen immer wieder auffüllt, bereiten Sie sich im umfangreichen Training auf fliegerische Grundmanöver und den Einsatz im AWACS-Flugzeug vor. Fühlen Sie sich fit genug, erhalten Sie Ihre Versetzung in den Mittleren Osten, in dem drei Kampagnen in beliebiger Reihenfolge absolviert werden wollen. Die Missionen laufen dabei jeweils sequentiell, einen dynamischen Feldzug will DID mit der Add-On-CD »Total Air War« im Februar nachliefern. In der ersten Missionsfolge macht Ägypten gegen den Sudan mobil. Schlauerweise hat das Nilvolk schon ein paar Jährchen vorher einige F-22 erworben. Und so nehmen Sie - dem internationalen offiziellen Waffenhandel sei Dank - auf ägyptischer Seite am Konflikt teil. Die zweite Kampagne beschäftigt sich mit der neuentstandene Republik Äritren. Diese hat sich von Äthiopien losgesagt, was gar nicht so schlimm wäre, gäbe es da nicht den einzigen Meerzugang. Also senden die Äthiopier Truppen los, um dort einzufallen. Dort muß die USA natürlich schlichtend eingreifen. Die dritte Tour führt Sie schlußendlich in eine Krise zwischen Saudi-Arabien, einigen Seperatisten und dem Jemen. Im Grenzgebiet zwischen den beiden Staaten finden Geologen Öl, woraufhin sich eine radikale Splitterfraktion der Saudis dort festsetzt. Klar, daß die USA da aus »humanitärem« Interesse helfen muß. Und der Jemen versucht, sich auch ein Stückchen vom Kuchen zu sichern.



▲ Angriff im Tiefflug: Die ungelenkten Raketen sehen zwar eindrucksvoll aus, aber Sie müssen sich einem hohen Risiko aussetzen, wenn Sie treffen wollen.

Aus dieser Entfernung ist das Zielen mit den Hydras fast unmöglich.



F22 ADF hat im Vergleich zur Konkurrenz die Nase minimal vorn. F-22 Raptor ist wie von Novalogic gewöhnt sehr actionlastig, macht jedoch Spaß. Digital Integrations F-16 sieht zwar bei weitem nicht so schön aus, hat aber den weitaus gelungeren Missionsplaner. iF-22 bietet viele schöne Ansätze, die die Simulation in die Oberklasse hieven könnten. Leider wurden diese nicht hundertprozentig umgesetzt. Joint Strike Fighter wird von mangelnder Simulationstiefe heimgesucht.

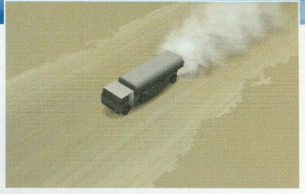
Einzelaufträge gibt es weder in vorgegebener Form, noch lassen sie sich selbst generieren. Bis zu 16 Piloten finden sich dann im Netzspiel ein, per TCP/IP-Verbindung auch über das Internet. Insgesamt neun Szenarien laden dazu ein, sich per Deathmatch zu bekriegen oder im Team gegeneinander zu kämpfen. Ein »Capture the flag«-Modus, wie ihn Interactive Magics »iF-22« bietet, fehlt allerdings.

Ebenso vermißt der geneigte Kenner Optionen zum Flugmodell. Außer den drei Schwierigkeitsgraden und den G-Effekten wie Ohnmacht, betreffen die Punkte nur die grafische Darstellung. Die Bewaffnung wird Ihnen vom Computer vorgegeben. Hierzu sei angemerkt, daß der Waffenmix dem Auftrag entspricht, Änderungen also nicht unbedingt nötig sind. Die Einsatzzielbesprechung fällt relativ unspektakulär aus; in der Kurzzusammenfassung am Schluß steht weitaus genauer, was zu tun ist: Während im Text manchmal davon die Rede ist, möglichst unauffällig vorzugehen und erst bei gegnerischem Angriff zurückzufeuern, steht am Schluß knapp »Schießen Sie dieses und jenes Flugzeug ab«, was dem vorhergehenden ja nun nicht ganz entspricht.

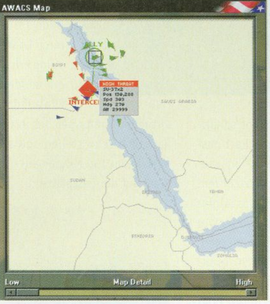
Einmal in der Luft, steht Ihnen die vom »Eurofighter« her bekannte umfangreiche Zusammenstellung von Funksprüchen zur Verfügung. Hier geben Sie Ihren Flügelleuten Befehle, fragen am Tower etwa nach der Starterlaubnis oder bitten einen Tanker in



Über Äthiopien sind auch mal grüne Flächen zu sehen.



Der Detailgrad zeigt sich in Winzigkeiten wie auf den Wüstenstraßen fahrenden Lkws.



Im AWACS-Flugzeug geben Sie Ihren Maschinen Wegpunkte und generelle Order wie »Abfangen!« vor.

Diese MiG-21 haben wir im Dogfight mit der Kanone erledigt. Solche Situationen sind aber selten.

der Luft um Treibstoff. Sehr gut: Die »Bitte wiederholen«-Funktion.

Mittels des virtuellen Cockpits verstellen Sie die Sicht stufenlos in alle Richtungen, die Multifunktionsdisplays (MFDs) zeigen trotzdem die aktuellen Daten an. Insgesamt sechs Anzeigen stellen Ihnen unter anderem aktuelle Bedrohungen sowie deren Art (Luft, Boden) dar. Per Mausklick wählen Sie ein Ziel, über das Sie dann Daten wie Identifikation, Geschwindigkeit, Höhe und Flugrichtung erhalten. Allerdings ist das Anklicken nur im Vollbildmodus des MFDs möglich; anders als bei »iF-22« können Sie dies in der Cockpitansicht nicht. In den Displays verändern Sie außerdem Wegpunkte und schalten den komfortabel zu bedienenden Autopiloten ein. Dieser kann beispielsweise, sobald eine Freigabe des Towers vorliegt, selbsttätig landen. Bei entsprechendem Gefahrenlevel fliegt Kollege Computer geländedeckend, also tiefstmöglich.

Auch das Radar entzieht sich Ihrer direkten Kontrolle. Statt dessen wählen Sie einen EMCON-Level (EMission CONtrol) oder lassen das den Rechner übernehmen. Je nach Situation kontrolliert das System den Tarnungsgrad. Da das Radar ja nicht nur den eigenen Horizont erweitert, sondern auch die Gegner auf Sie aufmerksam macht, sollten dessen Ausstrahlung beziehungsweise die Leistung dementsprechend eingestellt werden. So lohnt es sich durchaus, erst spät auf ein Ziel aufzuschalten, das folglich ahnungslos bleibt.

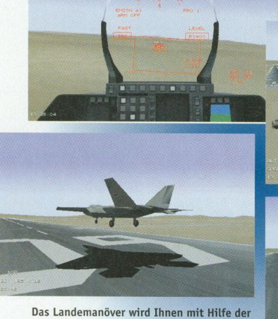
In einigen Aufgaben leiten Sie den Einsatz von einem AWACS-Aufklärer aus. Hier finden sich einige grundsätzliche Befehle wie »Fange diese Maschine ab« oder »Fliege dorthin«. Solange sie sich nicht im Kampf befindet, übernehmen Sie auf Wunsch jede x-beliebige F-22 und greifen so direkt in das Geschehen ein.

Mehr oder weniger glücklich gelandet erhalten Sie eine Abschlußbesprechung, die anhand einer Karte alle relevanten Ereignisse nochmals darstellt. Weitaus genauer informiert Sie das auf Wunsch aktivierbare ACMI-Gerät (Air Combat Maneuvring Instrumentation). Das System registriert alle Bewegungen und Manöver der Flugzeuge und Waffen. So läßt sich das Verhalten der Piloten kontrollieren.

Der Einstieg ist sehr kompliziert: Bis Sie alle Gerätschaften so bedienen können wie vorgesehen, werden Sie so manches Mal schneller wieder in Bodenhöhe gelangen, als Ihnen lieb ist. Dafür haben Sie Optionen zur Auswahl wie das Aufstellen einer Luftzielliste, in der die unterschiedlich gefährlichen Flieger schon vorsortiert werden. Die musikalische Begleitung dagegen ist, gelinde gesagt, eine Katastrophe. Das MIDI-Gedudel nervt derart, daß der glücklicherweise vorhandene Lautstärkeregler schon



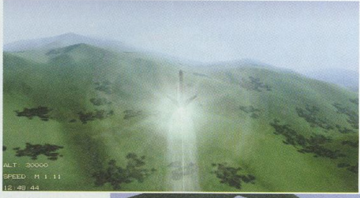
Im virtuellen Cockpit zeigen die MFDs immer noch alles akkurat an.



Das Landemanöver wird Ihnen mit Hilfe der eingeblendeten Kästen erleichtert. Hier ist übrigens auch die von Szenario zu Szenario unterschiedliche Tarnbemalung zu erkennen.

nen noch leichtes Ruckeln zu vernehmen. Die reine Softwareversion läuft erwartungsgemäß noch langsamer, für die höchste Auflösung von 800 mal 600 Pixeln sollte ein Pentium-2-Prozessor in Ihrem Rechner werkeln. Die Varianten 640 mal 400 und 320 mal 200 Bildschirmpunkte stehen ebenfalls zur Wahl, womit auf schwächeren Systemen zumindest noch erträgliche Frameraten erreicht werden. **Technik-Tip:** F22 fragt vor der Installation, ob Sie Direct3D oder Glide-Treiber benutzen wollen. Falls eine 3Dfx-Karte in Ihrem Rechner steckt, benutzen Sie in jedem Fall die Glide-Treiber, da diese einen spürbar schnelleren Grafikaufbau ermöglichen. Bessere Leistung erhalten Sie auch, wenn dem Programm ein mindestens 100 Megabyte großes Swap-File auf der Festplatte geboten wird. Falls der virtuelle Arbeitsspeicher in der Systemsteuerung also nicht auf »automatisch« stehen sollte, stellen Sie ihn darauf oder auf »Maximum 100 MByte« ein und sorgen Sie für entsprechend viel Platz auf der Festplatte. **(mash)**

bald auf »Null« steht. Dazu befindet sich ein einzelner sphärischer CD-Track auf der Scheibe, der so gar nicht zum Rest passen will - »JSF« läßt grüßen. Die Sprachausgabe entschädigt wieder für einiges, denn alle Dialoge sind auch tatsächlich zu hören. Die Präsentation gelingt DID fast so gut wie Innerloops »Joint Strike Fighter«, die aber den Hauptpreis beim Wettbewerb »Wer macht den schönsten Flugsimulator?" nicht abgeben müssen. Objekte wie Flugzeuge und Panzer wurden nicht so hübsch gestaltet, doch dafür kommt wieder das Gefühl »Ich bin dabei« auf. Diesen Effekt erzeugen Dinge wie herumfahrende Boote oder andere Flieger, die mit Ihnen direkt nichts zu tun haben. Sie brauchen jedoch für eine halbwegs flüssige Darstellung schon einen High-End-Rechner. Selbst mit einer 3Dfx-Karte und einer MMX-CPU mit 233 MHz ist bei voll eingeschalteten Grafikoptio-



Die Raketen wurden mit schönen Lichteffekten verfeinert.



Gute Piloten sollten auch das Betanken in der Luft beherrschen.

Martin Schnelle ★★★★★

F22 ADF ist die beste moderne Flugsimulation, die in den letzten eineinhalb Jahren herausgekommen ist. Doch unter den Blinden ist nun mal der Einäugige König: DID liegt auf dem Weg zum Gipfel zwar vorn, ist von diesem aber weitaus mehr als eine Flügelspitze entfernt. Zum einen sind die Missionen selbst auf einfachster Schwierigkeitsstufe nur mit großem Können zu schaffen. Mit zwei F-22 gegen acht MiG-29 und vier F-16, die sich allesamt sehr aggressiv verhalten, müssen Sie sich schon geschickt anstellen. Ansonsten werden Sie schneller abgeschossen, als Ihrer Karriere guttut. Bei einer Simulation mit derartigem Anspruch stört mich außerdem, die Bewaffnung nicht selbst bestimmen zu können. Von solchen Dingen abgesehen, erhalten Sie ein hochkomplexes Spiel. Die Gegner verhalten sich gewitzt und stellen immer eine Herausforderung dar. Besonders interessant sind die AWACS-Missionen, in denen Sie rudimentäre Befehle geben und bei Bedarf selbst eine F-22 übernehmen. Falls Sie die passende Hardware Ihr eigen nennen und bereit sind, viel Zeit zu investieren, ist F22 eine gute Wahl.

- **+ Hübsche Grafik**
- **+ Hohe Komplexität**
- **+ Spannende Szenarien**
- **− Sehr hoher Schwierigkeitsgrad**
- **− Wenig Optionen**

F22 Air Dominance Fighter

Hersteller:	Ocean
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multi-Player:	1-16 (Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	Alle, die Direct3D unterstützen
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 82

Neu! EPSON Stylus Color 300.

Das Preiswunder für 299 DM*. Der neue EPSON Stylus Color 300.



- Echter 4-Farbdrucker
- Sattes Schwarz und brillante Farben
- Schwarz- und Farbtinten gleichzeitig installiert
- Einfache Bedienung, kein Kopfwechsel nötig
- 720 x 360 dpi in Farbe und Monochrom
- Inkl. Creative Design Pack III, z.B. mit Kai's Photo Soap EPSON Edition u.v.m.
- EPSON Stylus Hotline (7 Tage in der Woche erreichbar)

Hat man sowas schon gesehen? Ein 4-Farbtintendrucker zu einem unglaublichen Preis. Und mit einer erstaunlichen Leistung. Denn der neue EPSON Stylus Color 300 beherrscht Texte, Grafiken und sogar Fotoausdrucke. Damit lassen sich dann Flyer, Einladungen oder T-Shirts gestalten. Oder Hausaufgaben und Referate – wenn's denn sein muß. Die Gestaltungs-Software ist nämlich direkt dabei. Wie die Garantie und der Service. Da wundern Sie sich, was? Aber nun Beeilung und holen Sie sich Ihren EPSON Stylus Color 300.

* Unverbindlich empfohlener Verkaufspreis der EPSON Deutschland GmbH.



EPSON Deutschland GmbH · Zülpicher Straße 6
D-40549 Düsseldorf · Kaufberatung: 0180-5-23 41 50
http://www.epson.de

TECHNOLOGIE, DIE ZEICHEN SETZT.



GOLD PLAYER

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

Longbow 2

Andy Hollis wirft die Rotoren erneut an. Der »Gunship«-Chefdesigner legt hier einen würdigen Nachfolger zu »AH-64D Longbow« vor und sägt damit heftig am Thron des bisherigen Heli-Häuptlings »Comanche 3«. »Longbow 2« ist leichter zugänglich und bietet optional 3Dfx-Grafik.

Ernsthafte Hubschrauber-Simulationen sind etwa genauso häufig anzutreffen wie Deutsche auf Mallorca, die der Insel wegen ihres kulturhistorischen Hintergrunds einen Besuch abstatten. Umso erfreulicher ist es, daß die wenigen existierenden Programme von guter bis sehr guter Qualität sind. Dazu gelang es den Programmierern im »Jane's«-Team, einen der Hauptkritikpunkte ihres gestandenen »AH-64D Longbow« aus dem Weg zu räumen: die komplizierte Bedienung. Bei der Installation des Nachfolgers »Longbow 2« haben Sie die Wahl zwischen der »normalen« Steuerung und einer Variante für Gelegenheitsspieler. Diese kommen dann mit wenigen Knöpfen aus und brauchen sich um Dinge wie die Zuweisung »primärer Zielgebiete« nicht mehr selbst zu kümmern.



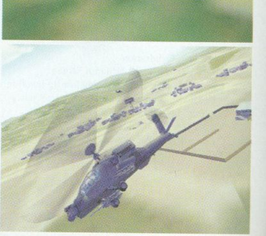
Den Panzer vor uns erledigen wir nebenbei mit der Kanone, während die Zielaufschaltung schon einen ganz anderen Gegner anvisiert. (3Dfx)

Auch sonst erleichtern Trainingsmissionen die Handhabung der Helikopter. Wie gehabt erklärt Ihnen eine Stimme die Instrumente, während sie im Cockpit aufblinken. Auf diese Art und Weise erlernen Sie die Handhabung der Waffensysteme, des Missionsplaners und der drei Hubschrauber.

Die beiden zusätzlichen Modelle decken die restlichen taktischen Einsatzgebiete für Drehflügler ab: Während Piloten des schwer bewaffneten »Longbow« mit Vorliebe Panzer jagen, liegen die Stärken des »Kiowa«-Aufklärers eher in seiner Wendigkeit. Auseinandersetzungen sollte er besser aus dem Weg gehen. Das gilt ebenfalls für den »Blackhawk«-Transporthelikopter, der lediglich mit MGs bestückt ist. Die Betonung liegt natürlich beim Namenspatron, und so besteht die Staffel auch hauptsächlich aus AH-64 Hubschraubern.

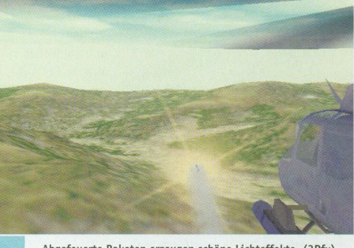
Zehn Einzelmissionen wollen absolviert werden, Sie können sich auch Zufallsaufträge erzeugen lassen. Dabei geben Sie Parameter wie Zeit, Gegnerintelligenz und anderes dank umfangreicher Optionen vor. Auch für die Kampagnen sind vorher Einstellungen zu bestimmen, etwa unlimitierte Munition, die jedoch allgemeiner ausfallen – die Anzahl möglicher Artillerieschläge beispielsweise kann man nicht festlegen.

Zwei Feldzüge stehen auf Ihrem Einsatzplan. Der erste findet im und um das National Trainings Center in Fort Irwin, Kalifornien, statt. Dabei kämpfen Sie je nach Vorliebe gegen russisches oder amerikanisches Kriegsmaterial – in Übungsaufträgen. Hierbei kommt zwar niemand zu Schaden, im Spiel unterscheidet sich dies



Ihre drei Hubschrauber im Überblick: Oben der leicht bewaffnete Scout »Kiowa«, in der Mitte der behäbige Transporter »Blackhawk« und unten der gut gerüstete Namensgeber »Longbow«. (3Dfx)

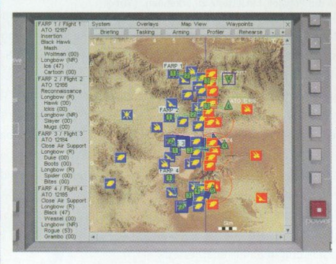
Der »Apache«-Helikopter in seiner ganzen Pracht. Alle Waffensysteme werden authentisch dargestellt, die Besatzung schaut wie die 30mm-Kanone und die Zielerfassungsgeräte in Richtung der aktuellen Bedrohung. (3Dfx) ▼



Abgefeuerte Raketen erzeugen schöne Lichteffekte. (3Dfx)

ERSTE HILFE

Benutzen Sie den Autopiloten, bis wirklich gefährliche Gegenden auftauchen. Auf dem Missionsplaner lassen sich die meisten Bedrohungen schon abschätzen. Halten Sie sich so niedrig, wie es geht (Experten fliegen in maximal 90 Fuß Höhe) und steigen Sie nie über Hügel. Statt dessen sollte man um die Hügel herumfliegen, denn je tiefer sich der Hubschrauber befindet, desto schlechter ist er zu sehen. Machen Sie sich keine Sorgen, daß Sie einen Gegner zu spät orten; in solchen Fällen helfen immer ein paar Feuerstöße aus der Kanone. Sind genügend radargesteuerte Hellfires vorhanden und muß etwa eine Panzerkompanie vernichtet werden, lohnen sich »Pop Up«-Manöver besonders. Bewegen Sie sich vorsichtig zum letzten Hügel zwischen Ihnen und dem Feind und steigen so lange auf, bis Sichtkontakt besteht. Nun zielen Sie auf das erste Fahrzeug, feuern, wechseln zum nächsten, feuern, und so weiter.



◀ Keine Angst vor den vielen Symbolen: Mit dem Missionsplaner geben Sie Ihren Teamkollegen Wegpunkte vor und koordinieren den Einsatz.

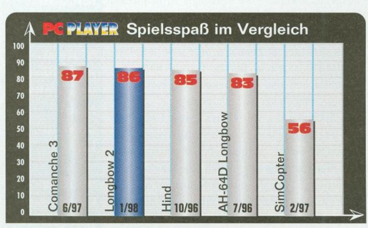
aber nicht im geringsten vom sonstigen Geschehen. Das zweite Szenario haben die Designer an der iranisch-aserbaidschanischen Grenze angesiedelt. Dort und unter dem Kaspischen Meer liegen riesige Ölvorkommen, die Lieblings-Intimfeind Saddam Hussein nur zu gern unter seiner Kontrolle sähe. Also marschiert er in den ehemaligen Bestandteil der Sowjetunion ein, was die USA natürlich gar nicht so schön findet. Daher setzt sie ihre eigenen Truppen in Bewegung, unter anderem Ihre Hubschrauberstaffel.

Eine der wichtigsten Neuerungen stellt die Dynamik der Kampagnen dar: Je nach Leistung verändert sich der nachfolgende Einsatz. Wer nur sklavisch seine Befehle ausführt, kommt zwar voran, muß sich aber unter Umständen mit Gegnern herumschlagen, die er früher viel einfacher hätte erledigen können. Außerdem haben sich die Primärziele in der Zeit für den Hinflug vielleicht schon etwas bewegt. Daher lohnt es sich oft, herumzufliegen und zu suchen. Zerstören Sie einen feindlichen Nachschubkonvoi, leisten Ihre Kontrahenten danach weitaus weniger erbitterten Widerstand. Beschützen Sie Ihre eigenen Versorgungsfahrzeuge nicht gut genug, gehen Ihnen möglicherweise im unpassendsten Augenblick die Hellfire-Raketen aus.

Schon vor den Einsätzen muß darauf geachtet werden, die Bewaffnung geschickt auszuwählen. Der Missionsplaner gibt Ihnen dazu Gelegenheit. Grundsätzlich fliegen immer vier Teams zu je zwei Helikoptern. Diesen weisen Sie Wegpunkte zu, falls Ihnen die des Rechners nicht gefallen, sogar die Missionsziele sind variabel. Für die Mannschaftseinteilung sind Sie ebenfalls verantwortlich, und wenn Sie meinen, für den Auftrag ist ein anderer Hubschrauber erforderlich, dann wechseln Sie die Mühle aus. Eine wirklich sinnvolle Sache ist die »Rehearse«-Funktion, die den zeitlichen Ablauf



In Longbow 2 verschaffen Sie sich nun wie bei der Jet-Konkurrenz einen Überblick mit Hilfe des virtuellen Cockpits. (3Dfx)



Longbow 2 ist zwar rein wertungstechnisch nur marginal niedriger angesiedelt als Comanche 3 aus dem Hause Novalogic. Letzteres ist viel actionbetonter, jedoch auf Kosten des Realitätsgrades. Wer möglichst realistische Simulationen liebt, fliegt besser mit dem Longbow. Hind bietet eine ebenfalls hohe Spieltiefe, den Programmierern bei Digital Integration scheint der Begriff »Textur« jedoch fremd zu sein – die Grafik ist nicht berühmt. Der Vorgänger unseres Testkandidaten erntete zu Recht viel Lob, fliegt sich aber recht kompliziert. Als einzige zivile Simulation steht Maxis' SimCopter in dieser Liste. Bei Verkehrsüberwachung und Großstadt-Patrouille geht es ebenso friedlich wie langweilig zu.

GOLD PLAYER



Noch fliegt dieser Mil Mi-28 »Hokum«-Helikopter ahnungslos in der Gegend herum, dann wird er von unserer »Stinger«-Rakete getroffen. Schön sind die Polygon-Einzelteile zu erkennen. (3Dfx)

simuliert. So kann der Kommandant sehen, wie das Zusammenspiel der einzelnen Einheiten voraussichtlich klappen wird.

Einmal in der Luft können Sie Ihren Mannen direkt per Funk Befehle erteilen, sie verhalten sich aber schon von Natur aus recht geschickt. Zuweilen geraten die Piloten in einen Hinterhalt und rufen um Hilfe. So werden Sie vor zwei Alternativen gestellt: Helfe ich meinen Untergebenen oder erfülle ich mein Missionsziel? Welche Entscheidung auch getroffen wird, das aus dem Vorgänger und von der Konkurrenz bekannte Waffenarsenal hilft, alle Situationen zu meistern. Gegen andere Schraubflügler nützen »Stinger«-Geschosse, Panzer erledigen Sie am besten mit »Hellfire«-Raketen, die in einer laser- und in einer radargesteuerten Version erhältlich sind. Letztere haben den Vorteil, daß der Pilot sich nicht mehr darum kümmern muß, sobald er sie abgefeuert hat. Weiterhin können Sie Ihren »Longbow« mit ungelenkten Flugkörpern ausstatten, und als »Breitbandantibiotikum« wirkt die 30mm-Kanone gegen alle unfreundlichen Einheiten schnell und zuverlässig. Hilft alles nichts mehr, ordnen Sie einfach einen Artillerieangriff oder einen Luftschlag an.

Übernommen wurden auch die vielfältigen Feuermodi. Ihre Multi-Funktions-Displays lassen sich frei konfigurieren, sogar Anweisungen an den Flügelmann wie das Markieren eines primären Angriffsbereichs sind möglich. Im Multiplayermodus können Sie und ihre Mitspieler entweder jeder eine eigene Einheit übernehmen, als Flügelmänner fliegen oder zu zweit einen Hubschrauber bemannen. Dort teilen Sie sich die Aufgaben des Piloten und des Waffenoffiziers.

Je nach Rechenleistungs Ihres PCs wird die Umgebung um Ihren Hubschrauber durch Software gefiltert; das macht aber einen grafisch weniger imposanten Eindruck. So richtig schön wird das Fliegen erst mit einer 3Dfx-Karte, die Bodentexturen glättet und beim Abfeuern der Waffen schöne Lichteffekte zaubert. Schneller wird der Grafikaufbau obendrein, ab einem Pentium/166 ist kein Ruckeln mehr zu bemerken. Musik und Sprachausgabe sowie die krachenden Soundeffekte tragen ebenfalls zur weithin gelungenen Atmosphäre bei. Der Detailgrad der Fort-Irwin-Kampagne könnte größer sein, denn außer Wüste ist eigentlich wenig zu sehen. In Aserbaidschan dagegen finden Sie Hügel und Schluchten, in denen das Fliegen dann wieder so richtig Spaß macht. **(mash)**



▲ Im »Blackhawk« übernehmen Sie auf Wunsch die Position des Türschützen. (3Dfx)



Dieser »Shilka«-FlAK-Panzer hat Pech, denn gleich schlägt eine »Hellfire«-Rakete in ihn ein. (3Dfx)

Martin Schnelle ★★★★★

Bis auf das actionlastige »Comanche 3« und dem grafisch tristen »Hind« war zuletzt nicht viel los im Genre der militärischer Helikopter-Simulationen. Longbow 2 wurde also von mir schon heiß erwartet und erfüllte prompt alle Versprechungen. Nicht alle Schwächen des Vorgängers konnten ausgemerzt werden: Die Basislager wirken immer noch recht kahl, Städte suchen Sie meistens vergebens. Dafür sind nun richtige Tiefflüge im hügeligen Grenzgebiet zwischen dem Iran und Aserbaidschan möglich. Dieses Terrain kann zum Anschleichen und überraschenden Zuschlagen hervorragend ausgenutzt werden.

Das Managen der vier Teams bereitet ebenfalls viel Freude, außerdem können Sie jeden Hubschrauber selbst übernehmen. Mit anderen Worten: Hier kann man so ziemlich alles machen, was die moderne Kriegsführung für Helikopter vorsieht. Sehr positiv fällt der viel einfacher gewordene Einstieg auf, weswegen auch Ungeübte keine Angst vor vielen Schaltern und Knöpfen haben müssen. Mit den entsprechenden Hilfen sind die Fluggeräte recht leicht zu beherrschen, und Sie können sich ganz auf das Erreichen der Missionsziele konzentrieren. Wer sich für ernsthafte Hubschrauber-Simulationen interessiert, kommt an Longbow 2 kaum vorbei.

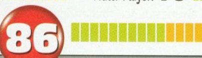
- \+ Anspruchsvolle Helikopter-Simulation
- \+ Relativ leichter Einstieg
- \+ Kommandieren von acht Hubschraubern
- \+ 3Dfx-Optik sehr gut gelungen
- − Detailarme Missionsgebiete

Longbow 2

Hersteller:	Jane's Combat Simulations
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch in Vorbereitung
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	120 Mark
3D-Karten:	3Dfx
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166 MMX, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	90
Steuerung:	80	Multi-Player:	70



Spielspaß: 86

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

F-22 Raptor

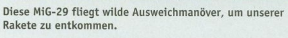
Muß eine Simulation 100 Prozent realistisch sein, um Spaß zu machen? Novalogic setzt auch bei seiner zweiten F-22-Ausgabe auf leichte Zugänglichkeit.

Während andere Softwarehäuser gerade ihr erstes Programm zum Thema F-22 veröffentlicht haben, stellt Novalogic bereits seinen zweiten Beitrag zu diesem Kampfjet vor. Die Hauptkritik am Vorgänger »F-22 Lightning 2« lag bei der mangelnden Wirklichkeitsnähe des Spiels. Das Programmierteam gelobte Besserung, und die umstrittene Zusammenarbeit (PC Player berichtete) mit dem Hersteller Lockheed/Martin sollte diese garantieren.

Nachdem Sie sich in den Übungseinsätzen mit Flugzeug und Waffen angefreundet haben, warten fünf Kampagnen auf Sie. NovaLogic hat seit Lightning 2 dazugelernt; jetzt lassen sich die Aufträge nicht mehr einzeln anwählen. Vielmehr sollte eine Mission erfolgreich gemeistert werden, bevor Sie die darauffolgende spielen dürfen. Allerdings haben die Programmierer diesmal etwas übertrieben, denn Sie können auch die Feldzüge erst dann anwählen, wenn Sie den vorhergehenden glücklich zu Ende gebracht haben.







Diese MiG-29 fliegt wilde Ausweichmanöver, um unserer Rakete zu entkommen.

Insgesamt 46 Missionen harren Ihrer fliegerischen Künste. In Angola nimmt eine miese Terroristentruppe UN-Mediziner als Geiseln, um ihre Forderungen durchzudrücken. Da kann die USA nicht widerstehen und entsendet ein paar Soldaten, die sich des Problems annehmen. Dann verbündet sich die neue Regierung des Iraks mit dem Erzfeind Iran – zu Lasten von Nachbarstaat Jordanien, der umgehend angegriffen wird. In Rußland wollen einige militärische Hardliner die Regierung übernehmen, andernfalls drohen sie damit, einen Bürgerkrieg zu entfachen. Auch in Südamerika gibt es Ärger; neuen Staatsführern paßt es überhaupt nicht, daß Panama die Kontrolle über den gleichnamigen Kanal hat. Also fordern sie ein Mitspracherecht, andernfalls setzen sie ihre Truppen in Bewegung. Und schlußendlich geht es wieder in den Mittleren Osten: Der Iran fällt in Saudi-Arabien ein. Aufgrund des vitalen Interesses an der Beibehaltung der jetzigen Zustände leisten die Vereinigten Staaten sofort Beistand in Form von Truppen, Panzern und Flugzeugen.



Die Explosionen wirken eher unspektakulär.

Mit dem Kriegsgerät der bösen Jungs beschäftigen Sie sich mittels »AMRAAM«- und »Sidewinder«-Luft-Luft-Raketen, für Bodenziele stehen »JDAM«-Bomben zur Verfügung. Die obligatorische Maschinenkanone darf natürlich auch nicht fehlen, ist aber nur im Dogfight und beim Verfolgen behäbiger Ziele wie Transporter und Bomber nützlich. Im Gegensatz zu DIDs »F22 ADF« läßt sich hier die Bewaffnung ändern, dafür werden bei der britischen Konkurrenz weitaus mehr unterschiedliche Waffensysteme geboten. Nur eine gewisse Menge Raketen steht zur Verfügung, zuweilen trifft während der Kampagnen Nachschub ein.

Ihren Flügelleuten geben Sie über Funk einige Befehle, deren Vielfalt jedoch nicht an F22 ADF oder »Joint Strike Fighter« her-

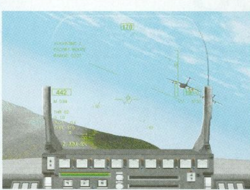
Martin Schnelle ★★★★★

Die bange Frage zu Testbeginn: Versucht Novalogic sich diesmal tatsächlich auf dem Gebiet der realistischen Simulationen? Oder würde wieder »nur« ein besseres Actionspiel dabei herauskommen? Das Flugmodell von Raptor entspricht in etwa dem der Konkurrenz auf einfacher Stufe. Sie fliegen eigentlich nur durch die Gegend, visieren Gegner an und schießen sie ab. Für mehr Motivation sorgen jetzt die Kampagnen, da deren Missionen nicht mehr direkt anwählbar sind.

Das Terrain macht dank der Softwarefilterung einen sehr schönen Eindruck und ist auch auf langsamen Rechnern noch annehmbar flott. Wie bei »Lightning« verschwinden aber Sonne und Mond auf mysteriöse Weise, wenn Sie einmal über die Wolkendecke gestiegen sind. Trotz dieser Fehlerchen kommt bei Raptor Laune auf. Gelegenheitspiloten, die auf fehlende Einstellungsmöglichkeiten verzichten können, sollten hier zugreifen.

- \+ Schneller Einstieg
- \+ Sehenswerte Grafik, auch ohne 3D-Karte
- \+ Internet-Option für 100 Teilnehmer
- − Mangelnder Realismus

◀ Auf größere Entfernung sind AMRAAM-Raketen sehr hilfreich: Feuer frei!



▲ Einige Aufträge bestehen aus dem Eskortieren bestimmter Maschinen wie diese drei C-5 »Galaxy«-Transporter.



Trotz reiner Softwarefilterung wirkt das Terrain sehr hübsch, wie an dieser Küste ersichtlich ist.

Im Gespräch

Während der Präsentation von F-22 Raptor bekamen wir die Gelegenheit, mit Dave Ferguson ein Telefoninterview zu führen. Dave wurde nach 20 Jahren Dienst bei der Air Force Chef-Testpilot bei Skunk Works, einer Division von Lockheed/Martin. Außer für das Testen der F-22 war er auch für die Flugerpobung des F-117 Stealth Fighter verantwortlich.

Dave Ferguson, Chef-Testpilot bei Lockheed/Martin, im Cockpit einer F-22.

PC PLAYER: Dave, wie sehen Deine Computer-Flugerfahrungen aus?

DAVE: Natürlich habe ich mich mit Spielen beschäftigt, in denen Flugzeuge eine Rolle spielen. Hauptsächlich arbeiten wir aber mit industriellen Simulatoren. Da gibt es zwei Sorten: diejenigen, mit denen wir tatsächlich gegeneinander fliegen oder gegen computergesteuerten Kontrahenten kämpfen. Auf der anderen Seite gibt es Modelle, welche wir für die ingenieurstechnischen Aspekte benutzen. Ein solcher Simulator kostet 30 bis 35 Millionen Dollar.

PC PLAYER: Ist eine echte F-22 wirklich so leicht zu fliegen wie in den meisten PC-Spielen?

DAVE: Als ich aufwuchs, bestand die große Herausforderung noch darin, ein Flugzeug überhaupt in der Luft zu halten. Die F-22 ist eine ganz neue Maschine, und mit der ganzen Computerunterstützung besteht keine Notwendigkeit, die Handhabung schwierig zu gestalten. Sie ist das beste Flugzeug, das ich jemals geflogen habe! Im Ernst, selbst bei niedrigen Geschwindigkeiten läßt sie sich dank der vektorierbaren Düsen gut kontrollieren.

anreicht. Die Missionsziele erstrecken sich vom Patrouillieren bestimmter Wegpunkte (die Sie vor dem Start noch verändern können), über das Abfangen anfliegender Bomber bis hin zum Eskortieren eigener Transporter.

Dem selbst gestellten Anspruch einer detaillierten und realitätsnahen Simulation wird Novalogic nicht gerecht. Übrig bleibt jedoch ein spaßiges, ballerlastiges Programm. Die gelungene Grafik setzt keinen High-End-Pentium voraus und macht einen hübscheren Eindruck als DIDs Konkurrent ohne 3D-Karten-Unterstützung. Auf die verzichtet der Raptor gänzlich; mit einem 3D-Board unter der Haube sieht dann DIDs ADF wieder besser aus. Die MIDI-Musik von Raptor ist nur mit einem Wavetable-Tochterboard oder anderen entsprechenden Soundkarten wie einer AWE 32 zu ertragen. Die Funksprüche sorgen zwar für manches Grinsen, aber es ist schwer vorstellbar, daß realer Funkverkehr mit derart dummen Kommentaren über den Äther geht. Eine eher angenehme Option für Leute mit Internetzugang ist »NovaWorld«: Über diesen Server bevölkern rund hundert Piloten gleichzeitig pro Spiel ein Gebiet, ein Probelauf mit einigen Mitarbeitern von Novalogic zeigte keine merklichen Geschwindigkeitsverluste. Wie es jedoch mit der Übertragungsrate bei einigen Dutzend Mitspielern aussieht, konnten wir bei Redaktionsschluß noch nicht beurteilen. **(mash)**



Wie in jeder anständigen Flugsimulation gibt es ein »Virtual Cockpit«.



In der Sowjetunion sind Sonnenaufgänge violett – zumindest für diesen »Hokum«-Piloten.

F-22 Raptor

Hersteller:	Novalogic	3D-Karten: –	
Testversion:	Beta vom November '97	Hardware, minimum:	Pentium/90 mit 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95		
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Hardware, Empfehlung:	Pentium/200MMX mit 32 MByte RAM
Multi-Player:	1-16/100 (Netzw./Inter.)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß:  81 

GOLD PLAYER

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

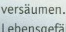
FIFA 98

Die WM-Qualifikation

Der Beckenbauer unter den Fußball-Simulationen ist zurück: Mit neuen Steuerungstricks und Designergrafik schießt FIFA 98 seine Kicker-Konkurrenten auf die Reservebank.

Spektakulär: Nach dem verfrühten Herauslaufen des brasilianischen Keepers lupft Bierhoff das Leder ins Tor.

Entweder ist man von der Wiege an mit der Gabe gesegnet, die ästhetischen Nuancen eines Fußballspiels würdigen zu können. Oder man gehört zum bedauernswerten Teil der Weltbevölkerung, der im Umherrennen von 22 drollig in kurzen Hosen ausstaffierten Menschen keinen tieferen Sinn erkennt. Objektiv gesehen ist es tatsächlich schwer zu begründen, warum ein 90 Minuten währendes Spiel bestenfalls 5 Nettominuten mit feinen Torszenen hat. Doch der wahre Fan lehnt Zusammenfassungen natürlich ab und besteht auf Live-Berichterstattung, um ja keinen Querpaß zu versäumen. Zum Segen der Werbespots abspulenden TV-Sender und zur Erleichterung der Blase gibt es wenigstens die Halbzeit: Eilig gibt man durch die Nieren gespülte Bierchen von sich, um die prägnanten Pauseninterviews mit weisen Sachverständigen nicht zu versäumen.



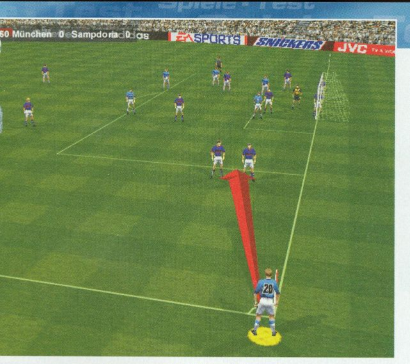
Lebensgefährtinnen und anderen Leidensgenossen stehen harte Wochen ins Haus. Nächsten Sommer versammeln sich 32 Nationalteams zur Fußball-Weltmeisterschaft in Frankreich. Wahre Fans müssen natürlich jede Partie sehen, um up to date zu sein. Wie soll man auch die Play-off-Aussichten fundiert kommentieren können, wenn die zweite Halbzeit von Südkorea gegen Mexico versäumt wurde? Zur optimalen Vertiefung in die Materie hat EA Sports etwas enorm Interaktives unter den Weihnachtsbaum geflankt: Die Neuauflage der erfolgreichen »FIFA Soccer«-Sportserie trägt nicht umsonst den Untertitel »Die WM-Qualifikation«. Mit allen nur denkbaren internationalen Teams können Sie die Ausscheidungsspiele nachkicken und sogar in Paris nach dem Weltpokal greifen.

Elfmeterschießen der WM-Neulinge Japan und Jamaika. Sie dürfen den Torwart schon vor dem Schuß auf der Linie bewegen, um den Schützen zu irriteren.

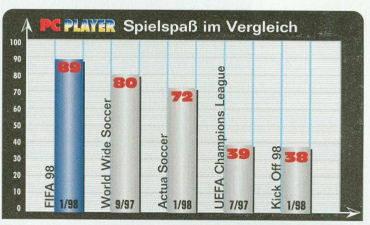


Eine Szene, drei Einstellungen: Unsere Redakteure kicken am liebsten mit der äußerst übersichtlichen Turm-Kamera.

Realistische Spielernamen und Lizenz sorgen für authentische Atmosphäre, auch wenn man den durch Menüs albernden Maskottchen-Gockel alsbald in einen Wienerwald-Grill wünscht. Bei der deutschen Mannschaft lag die Betonung von »Qualifikation«



Pfeil sei Dank: Eckbälle und Freistöße lassen sich exakt ins Spielfeld schnibbeln.



Dickes Alleinstellungsmerkmal: FIFA 98 ist die seriöseste Fußballsimulation mit den meisten Steuerungs-Finessen – Punkt. Wer weniger Mittelfeld-Aufbau und mehr Tor-Action erleben will, ist bei Segas spritzigem World Wide Soccer gut aufgehoben. Unrealistisch und unterhaltsam gibt sich auch Gremlins Actua Soccer 2. Die Abstiegszone beginnt bei Kick Off 98. Und trotz Borussen-Sieg stinkt ab die Champions League: Ein müder Spielablauf macht eben keinen Meister.

Der lange Weg nach Frankreich: Wählen Sie eine von 172 Nationalmannschaften für die Qualifikation.

auf der ersten Silbe. Erst ein unter traumatischen Umständen erzittertes 4:3 gegen Albanien sicherte das Ticket nach Frankreich. Vielleicht gelingt Ihnen ja ein souveränerer Sieg in Europa-Gruppe 9? Alle realistischen Auslosungen der Quali-Runden sind vertreten – weltweit, wohlgemerkt. Sie können auch ein südamerikanisches Team übernehmen oder suchen eine echte Herausforderung, indem Sie Tahiti den Zuschlag geben. 172 Nationalmannschaften mit rund 10 000 Spielern stehen zur Wahl. Erst wenn Sie sich sportlich qualifiziert haben, können Sie in der Endrunde um die WM kicken. Wen der ganze Nationaltrubel kalt läßt, spielt einfach die Bundesliga mit allen aktuellen Teams nach. Alternativ stehen auch wieder die Ligen großer Fußballnationen wie Italien, England, Spanien & Co. zur Wahl.

Die WM-Lizenz ist bei weitem nicht der einzige Fortschritt gegenüber früheren FIFA-Fassungen. Die 3D-Grafik wurde nochmals tüchtig aufgemöbelt. Dank neuer Motion-capturing-Sessions, bei denen auch Bewegungsabläufe von Andreas Möller aufgezeichnet wurden, bewegen sich die Spielfiguren geschmeidiger denn je. Mit einer 3Dfx-Karte sieht alles noch ein wenig feiner aus, aber auch ohne Hardware-Beschleuniger ist die Optik tadellos. Auf der Soundseite gibt es bemerkenswert fetzige Menümusik. Für den Spielablauf sind freilich die Herren Kommentatoren wichtiger. Wie bei FIFA 97 drischt Wolf-Dieter Poschmann allgemeines Phrasengut. An seiner Seite quasselt jetzt Werner Hansch, die »Stimme des Ruhrgebiets«. Der TV-Reporter meldet sich selten, aber herzergreifend zu Wort. Wenn er ein 0:0 zur Halbzeit bedauert, dann liegen soviel Inbrunst und Leid im Timbre, daß man sich der eigenen Torlosigkeit fast schon schämt.

Editor: Ändern Sie neben mannigfaltigen Talentwerten auch dramatische Details wie die Frisur.

Unscheinbar wie ein heimlicher Star, aber genauso spielentscheidend: Die Steuerung von FIFA 98. Ähnlich wie bei den neuen Version von »NBA Live« und »NHL« wird die Feuerknopf-Freudigkeit moderner Game Pads lustvoll ausgereizt. Vier Buttons sind das Minimum; auch sechs Knöpfe lassen sich sinnvoll auslasten. Manche Feinheit ergibt sich zusätzlich durch Doppelklicks oder Tastenkombinationen. Paß, Schuß, Grätsche, Sprint, Heber, Flanke, Hackentrick und Rückpaß gehören noch zu den einfacheren Übungen. Mit entsprechender Fingerfertigkeit können Sie auch Ellbogenchecks oder harte Fouls Marke »Notbremse« versuchen. Liebling der Redaktion ist das abgehobene Manöver »Schwalbe«: Wie im wirklichen Leben lassen Sie Ihren Kicker ohne Not umkippen, wenn sich im Strafraum ein Verteidiger nähert. Vielleicht läßt sich ja der Schiedsrichter von der schauspielerischen Leistung beeindrucken und gibt einen Elfmeter ...

Sie können nicht nur den generellen Schwierigkeitsgrad in drei Stufen dosieren, sondern

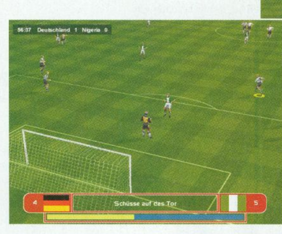


▲ Transfer: Spielerwechsel der nächsten Saison können Sie jetzt schon per Mausklick erledigen.

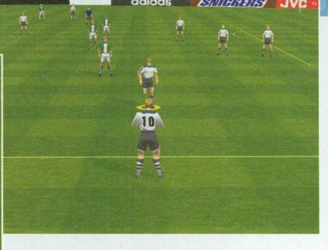


Auswechslung: Bevor ▶ Sie Klinsmann leichtfertig auf die Bank setzen, sollten Sie seine Stärkewerte studieren.





Solche statistischen Einblendungen sind leider recht selten. Bei NHL und NBA Live ist zahlenmäßig mehr los.



Vor dem Einwurf steuern Sie den Ballempfänger in die optimale Position.

auch diverse Steuerungshilfen ein- und ausschalten. Mit der Kopfball-Assistenz bekommen Sie das Timing-kritische Verwerten von hohen Bällen abgenommen; rein mit der Flanke und der Computer regelt den Rest. Wer gerne tödliche Bälle in den freien Raum spielt, sollte die Paßhilfe ausschalten. Dann entscheidet die mit Joystick oder Game Pad eingeschlagene Richtung über des Balles Weg. Ist die Paßerleichterung an, wird hingegen automatisch der nächste Mitspieler anvisiert. Wer bei »NHL 98« die One-Timer genannten Direktabnahmen liebt, kann bei FIFA ähnlich kombinieren. Wenn Sie Paß- oder Schußknopf bereits vor der Ballannahme kurz drücken, wird das Manöver blitzschnell automatisch ausgeführt. Nutzt man diese Finessen aus, läßt sich der Spielaufbau ausgesprochen kultiviert gestalten. Wie im richtigen Fußball besteht die Kunst darin, das Mittelfeld zu überbrücken und Torchancen kunstvoll aufzubauen.

Das Ändern von Aufstellung, Offensiv-Drang oder Freistoßschützen ist ebenso machbar wie Auswechslungen. Im realistischen Modus ermüden die Kicker; ein frischer Stürmer kurz vor Schluß überläuft womöglich die angematschte Abwehr. Gelbe Karten sollten auch beachtet werden; im Turniermodus merkt sich das Programm die Sünder, was schon mal zur Sperre eines Stars führen kann. Warum einige Kicker besser treffen, grätschen oder mauern als andere, enthüllt der Spieler-Editor. Hier manipulieren Sie an insgesamt 17 Talentwerten herum – von A wie Aggressivität bis Z wie Zweikampf. In der Abteilung »Gimmicks, die nicht viel bringen« gehören verschiedene Stadien und kurze Videoclips, die auf das Gastgeberland der nächsten Partie einstimmen. Schöne Spielszenen begucken Sie sich erneut im Replay, das sich auf Festplatte speichern läßt. Wer auch nach einem schönen Tor kreativ sein möchte, gestaltet den Jubel interaktiv mit: Per Feuerknopfdruck addieren Sie individuelle Jauchzer und Fanfarenstöße zur akustischen Enthusiasmus-Bekundung von den Rängen. **(hl)**



Ohne Feindeinwirkung setzt der Sütrmer zu einer gezielten Schwalbe an.

Heinrich Lenhardt ★★★★★

Fußball-hassende Kollegen reiben sich verwundert die Augen: Wenn selbst den Ball-Ignoranten unserer Redaktion die Kinnlade angesichts der FIFA-Grafik runterklappt, hat EA Sports irgend etwas richtig gemacht. Dabei ist die Luxusoptik nicht mal der Matchwinner, sondern der Spielablauf.

FIFA 98 ist das einzige aktuelle Programm, daß ich ruhigen Gewissens »Fußballsimulation« nennen kann. Hier steht man nicht alle 15 Sekunden frei vorm Tor und muß mit Glück und Reflexen reihenweise das Leder reinsemmeln. Die ganze Spielanlage kommt dem echten Fußball sehr nahe – mit allen Vor- und Nachteilen. Wer diese Sportart wegen ihrer intensiven Mittelfeld-Manöver begähnt, wird auch dieses Spiel kaum zu schätzen wissen. Das geniale an FIFA 98 ist das Lauern auf die Lücke in der Abwehr, das Ausschöpfen der zahlreichen Angriffsaufbau-Alternativen. Der Weltmeisterschafts-Modus mit allen Teams und realistischen Spielern ist gediegen. Schade, daß den Programmierern zum Thema Statistik immer noch nicht mehr eingefallen ist als Ranglisten der besten Torschützen und Kartensammler. Wer unbedingt mäkeln will, stellt eine minimale Scrolling-Rucktendenz selbst bei 3Dfx-Grafik fest. Aber da begeben wir uns allmählich zum Erbsenzählen; dem Spielablauf schadet es herzlich wenig. Da stört es mich eher, daß die einzelnen Computergegner nicht viel mit der Realität zu tun haben. Portugal entpuppte sich in meiner Qualifikation als Gurkentruppe, während der armenische Angriff kreativ wirbelte – naja.

Auch wenn in einigen Nischen noch Verbesserungsspielräume für FIFA 99 bleiben, bekommen Sie hier eine ziemlich großartige Fußball-Simulation auf die Platte geschoben. Haudrauf-Action-Bolzer seien ausdrücklich gewarnt, doch Liebhaber des gepflegten Kicks werden blendend unterhalten.

+ Ernsthafte Fußball-Simulation
+ Trickreiche Steuerung
+ Schöne Animationen
+ 3Dfx-Support
+ Offizieller WM-Modus
− Wenig charakteristische Computergegner
− Sparsame Statistiken

FIFA 98 – Die WM-Qualifikation

Hersteller:	EA Sports
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–20 (PC, Netzwerk)
Ca.-Preis:	120 Mark
3D-Karten:	3Dfx
Hardware, minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	90	Multi-Player:	90

Spielspaß: 89



Kein Porto mehr !

Wie ? Rufen Sie uns an !

CROSS

Computersystems GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
48143 Münster
Tel. 0251 - 511160
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action	2: Simulation	e : engl. Spiel
3: Adventure	4: Sport	e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel	6: Geschickl.	d : komplettdeutsch
7: Sammlung	8: Strategie	zus: Zusatz CD

** Internet: http://www.flightsimulator.de **

CD SPIELE

Titel	Spr.	Typ	Preis
3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
3D Ultra Pinball Lost Cont.	d	2	49.-
3rd Millenium (Win 95)	d	2	77.-
688i Hunter Killer	d	2	75.-
7th Legion	d	8	74.-
Adidas Power Soccer	e/d	4	69.-
Age of Empires	d	8	89.-
AH-64 Longbow 2 (Win 95)	d	2	77.-
AHX-1 (Viper) (Win 95)	e/d	2	75.-
Akte Europa	d	8	74.-
Andretti Racing (Win 95) *	d	2	74.-
Anno 1602 * (Win 95)	d	2	74.-
Anstoss 2	d	4	77.-
Apollo 18: Moon Mission *	e/d	2	69.-
Armored Fist 2	e	2	74.-
Atlantis	d	3	79.-
Atomic Bomberman	d	8	54.-
Baphomets Fluch 2	d	3	79.-
Beasts & Bumpkins	d	1	69.-
Betrayal in Antara	d	8	79.-
Birthright	d	5	69.-
Blade Runner	e/d	3	89.-
Bleifuß 2 Rally	e/d	2	55.-
Bleifuß Fun	d	2	59.-
Bundesliga Manager 97 V1.35	d	4	69.-
Bust a Move 2	d	1	55.-
Carmageddon	d	1	69.-
Chasm	e	1	89.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	25.-
Close Combat 2	d	2	89.-
Cobra 11	d	1	39.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1 oder 2	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Conquest Earth	d	8	79.-
Constructor	d	8	74.-
Daggerfall	e	5	55.-
Dark Colony	d	8	69.-
Dark Earth	d	3	79.-
Dark Hermetic Order *	e/d	1	69.-
Dark Reign	d	8	84.-
Demonworld	e/d	8	75.-
Der Industriegigant (Win 95)	d	2	69.-
Der Industriegigant Expansion	d	2	29.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	75.-
Diablo - Hellfire	e	zus	39.-
Die Siedler 2 + Mission CD	d	8	79.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Dogday (Win 95)	d	3	69.-
Dreams to Reality (3D fx)	d	1	77.-
Dungeon Keeper	d	3	75.-
Dungeon Keeper Mission CD	d	zus	39.-
Earth 2140	d	8	29.-
Earth 2140 Mission CD 1	d	zus	29.-
Extreme Assault	d	2	59.-
F1 Grand Prix 2	d	2	69.-
F1 Grand Prix 2 Strecken	d	zus	39.-
F1 Manager 97 prof. (Win 95)	d	2	59.-
F1 Racing (Win95) nur 3D fx	d	1	79.-
Fallout	e	5	89.-
FIFA Soccer 98 (Win 95) *	d	4	74.-
Fighters Anthology	d	2	79.-
Fighting Force *	d	1	79.-
Flight Simulator 98 (Win 95)	d	2	119.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	29.-
Floyd (Win 95)	d	3	74.-
Flying Saucer	d	1	69.-
Frogger (Win 95) *	d	1	79.-
Galapagos (Win 95)	d	1	74.-
Gettysburg (Sid Meier)	d	2	77.-
G-Police *	e	2	89.-
Half-Life	e	1	89.-
H.E.D.Z. (Win 95) *	e/d	1	79.-
Herkules *	d	1	69.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Herrscher der Meere *	d	8	74.-
Hexen 2 (Win 95) 3D fx	e	1	74.-
Hugo 5	d	1	65.-
Hugo Wintergames	d	1	45.-
Intern. Rally Championship	d	2	74.-
I-War *	d	2	74.-
IF 22 Raptor (3D fx)	d	2	84.-
Imperialismus	d	2	69.-
Incubation (Battle Isle 4)	d	8	69.-

CD SPIELE

Titel	Spr.	Typ	Preis
Jack Orlando	d	3	39.-
Jedi Knight	e	1	89.-
John Madden Football 98	e/d	4	74.-
Joint Strike Fighter *	d	2	79.-
KKND Xtreme *	d	8	59.-
KKND Mission Disc (Win 95) *	d	zus	29.-
Lands of Lore 2	d	5	75.-
Legacy of Kain (Win 95)	d	1	69.-
Leviathan	e/d	8	74.-
Links LS 98	e/d	4	79.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Little Big Adventure 2	d	3	74.-
Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lords of the Realms 2 Mission	d	zus	29.-
Lucas Arts Ten Adventures	d	3	55.-
Mageslayer	e	1	89.-
Max Montezuma	d	3	69.-
M.I.A. Missing in Action	d	1	69.-
Monkey Island 3	d	2	84.-
Monopoly inkl. Mauspad	d	8	59.-
Monopoly Star Wars Edition	d	6	74.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	4	79.-
Myth - The Fallen Lords	d	8	79.-
NBA Live 98 (Win 95)	d	4	74.-
Need for Speed 2 Sp. (Win 95)	d	2	79.-
NFL Quarterback Club 98 *	e/d	4	69.-
NHL Hockey 98 (Win 95)	d	4	74.-
NHL Breakaway 98	e/d	4	69.-
NHL Powerplay Hockey 98 *	d	4	74.-
Nuclear Strike (Win 95)	d	1	69.-
Outlaws (Win 95) 3D fx	d	1	75.-
Outpost 2	d	8	77.-
Overboard	e	2	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Warum Nachnahme und Porto bezahlen ? Bestellen Sie doch einfach per Lastschrift ! Bezahlen Sie nur die Artikelpreise und keinen Pfennig mehr* . Wir sagen Ihnen wie. Jetzt Unterlagen anfordern.
CROSS ...das ist Service !
Händleranfragen erwünscht !

Titel	Spr.	Typ	Preis
Panzer General 3D	d	8	74.-
Pax Imperia 2 (Win 95) *	d	2	69.-
Pazifik Admiral	d	2	69.-
Perry Rhodan - Operation.. *	d	2	74.-
Phantasmagoria 2	d	3	69.-
Piraten *	d	8	89.-
POD (Win 95) (3 D fx)	d	1	69.-
Postal	e/d	1	74.-
Pro Pinball - Timeshock (W95)	d	2	69.-
Rayman´s World	d	1	49.-
Rebel Moon Rising *	e/d	8	69.-
Red Baron 2 *	e/d	2	69.-
Resident Evil (Win 95) 3D fx	d	1	74.-
Riven - The Sequel to Myst	e	3	74.-
Sabre Ace	d	2	79.-
Shadows of the Empire (W95)	e/d	1	74.-
Shrak	e	zus	39.-
SIM City 3000 *	d	2	74.-
Speedboat Attack	e	1	64.-
Star Trek: Starfleet Academy	d	3	74.-
Starcraft *	d	8	84.-
Sub Culture	d	1	74.-
Swing (Win 95)	d	6	39.-
T.F.X. 3: F22 ADF * (Win 95)	d	2	79.-
Test Drive 4 * (Win 95)	d	2	74.-
Total Annihilation (Win 95)	d	8	79.-
Tomb Raider (3D fx)	d	1	74.-
Tomb Raider 2 * (3D fx)	d	1	79.-
Touring Car Championship	e/d	2	84.-
Turok (Win 95) * (3D fx)	d	1	84.-
Vermeer	d	2	59.-
Virtual Pool 2 *	e/d	2	69.-
Warhammer 2-Dark Omen (W95)	d	8	69.-
Warlords 3	d	8	74.-
Wing Commander 5 * (Win 95)	d	2	77.-
World Wide Soccer (Win 95)	d	4	79.-
Worms 2	d	8	74.-
X-COM: Apocalypse	d	1	74.-
X-Wing vs. Tie-Fighter (3D fx)	d	1	89.-
X-Wing vs. Tie-Fighter Level	zus	1	45.-
Zork Grand Inquisitor	e	3	89.-
Zombieville *	ê/d	1	66.-

Angebote

Titel	Spr.	Typ	Preis
Aces of the Deep	d	2	24.-
Alien Trilogy	e/d	1	35.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Creatures	d	6	39.-
Descent 2 (3D fx)	d	1	25.-
Die Fugger 2	d	8	25.-
Dragon Lore 2	d	3	39.-
Fallen Haven (W95)	d	8	29.-
F22 Lightning 2 *	d	2	29.-
Fantasy General	d	8	26.-
Flying Corps (3D fx)	d	2	44.-
Gabriel Knight 2	d	3	35.-
Grand Prix Manager 2	d	2	35.-
Hexen	e	1	39.-
Holiday Island	d	2	49.-
Holiday Island Szenario	d	zus	25.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	39.-
M.A.X.	d	2	35.-
Master of Orion 2	d	2	55.-
MDK (3D fx)	d	1	35.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Monty Python´s Ritter	d	2	25.-
Myst	d	3	49.-
Panzer General 2	e/d	8	26.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Police Quest 5 S.W.A.T.	e/d	3	35.-
Pro Pinball - The Web (Win 95)	d	2	25.-
Rallye Racing 97	d	4	29.-
Rallye Racing 97 xTra Strecken	d	2	19.-
Rebel Assault 2	d	1	35.-
Riddle of Master Lu	d	3	24.-
Road Rash (Win 95)	d	2	29.-
Schleichfahrt	d	2	35.-
Shattered Steel	e/d	1	15.-
Sherlock Holmes 2	d	3	29.-
Silent Hunter	d	2	49.-
Silent Hunter Mission CD 2	d	zus	25.-
Simon the Sorcerer 1 & 2	d	3	25.-
Star General	d	8	29.-
Steel Panthers 2	d	8	29.-
The Dig	d	3	35.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win 95)	d	2	29.-
Time Commando	d	1	29.-
Virtual Snooker	e/d	2	25.-
Warcraft 2	d	8	29.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Worms inkl. Missions	d	8	29.-
Z	d	8	29.-
Zork Nemesis	d	3	29.-

CD-Bundles

Titel	Spr.	Typ	Preis
Best of Dr. Karl (Kings Quest 7, Caesar 2, 3D Pinball 2, Prof. Tim, Earthsiege 2)	d	7	59.-
Die Siedler 2 Gold Edition (Die Siedler 2, Original Mission CD + 100 Welten)	d	7	79.-
Gold Games 1 (DSA 1-2, Larry 6, Anstoss, Planer, Battle Isle + 36 Spiele)	d	2	19.-
Gold Games 2 (Z, Baphomets Fluch, Hind, Bleifuß, Apache Longbow, + 21 Spiele)	d	7	39.-
Forgotten Realms Archieve (Eye of the Beholder 1+2+3, Dungeon Hack, Pools of Darkness)	e/d	7	55.-
Lucas Art Top 10 Adventures (Maniac Mansion 1+2, Indiana Jones 3+4, Loom und 5 weitere)	d	3	55.-
Lords of the Realm Bundle (Lords of the Realm 1 und 2, Lords of the Real Mission Pack)	d	8	79.-
Mega Pack 8 (Master of Orion 2, Im1A2, SS2000, Mech 2, Deadly Games, Zork u.a.)	d	7	79.-
Mega Games (Wing Commander 4, Privateer 2, Crusader-No Regret)	d	7	79.-

Hardware

Leistung pur !
Erleben Sie einen Quantensprung in Sachen Grafik und Geschwindigkeit !

Artikel	Preis
Diamond Monster 3Dfx 4MB Retail	399.-
Maxi Gamer 3D fx 4MB bulk	319.-
Matrox Mystique 220 MHz 4 MB RAM	289.-
PC Dash incl. Constructor	129.-
Thrustmaster Formel 1 Lenkrad	269.-
Microsoft Sidewinder Force Feedback	299.-

CROSS ...alles für Ihr Spiel !

Unsere Spiele des Monats:

Blade Runner * 89.-
Westwood präsentiert das 3D-Adventure des Jahres ! Top-Hit !

Monkey Island 3 84.-
Komplettdeutsch

F1 Racing nur 79.-
Komplett deutsch
Lenkrad Formel 1 269.-

Top - Spiele auf CD ROM

Quake 2 * — Komplett englisch
Wir haben auch Shrak und Malice !
Top-Spiele Top-Preise! nur 84.-

G-Police — Anleitung deutsch
Wir führen auch die engl. Version ! ...mit 3Dfx-Unterstützung !
Top-Spiele Top-Preise! nur 89.-

Tomb Raider — Komplett deutsch
Teil 2 Starring Lara Croft ...mit 3Dfx-Unterstützung !
Top-Spiele Top-Preise! nur 79.-

Prophecy * — Komplett deutsch
Wing Commander 5 weniger Video...mehr Spiel !
Top-Spiele Top-Preise! nur 77.-

Strategie total !

Anno 1602	d	74.-
Eastern Front	d	77.-
Pax Imperia 2 *	d	74.-
Sub Culture	d	74.-

Rasen total

Carmag. Splat Pack	e/d	35.-
Intern. Rally Ch.	d	74.-
Grand Theft Auto	d	74.-
Test Drive 4 *	d	74.-

Abenteuer / RPG total !

Dark Earth	d	79.-
Max Montezuma	d	74.-
Riven	d	74.-
Starfleet Academy	d	74.-

Sport total

FIFA 98	d	79.-
NBA Live 98	d	77.-
NHL Hockey 98	d	77.-
NHL Breakaway *	d	74.-

Schlachten total (1/2) !

Chasm	e/d	66.-
Jedi Knight	e/d	89.-
Half-Life *	e/d	84.-
Hexen 2	e	74.-

Zusatzlevel total !

C & C 2 Vergeltung	d	29.-
Dark Reign Missions	d	15.-
Deeper Dungeons	d	39.-
Malice	e	39.-

Schlachten total (2/2) !

Mageslayer	e	84.-
Postal	e	69.-
Resident Evil	d	74.-
Turok *	d	79.-

Fliegen total !

AH-64 Longbow 2	d	77.-
Joint Strike Fight.	d	79.-
I-War *	d	74.-
Red Baron 2 *	e/d	69.-

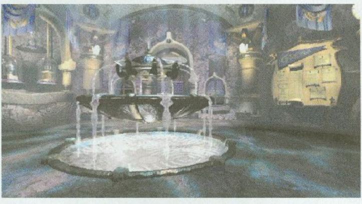
Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

*Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Post NN zzgl. 10.- DM ! Lastschrift Porto- und NN-frei ab Bestellung von 2 Artikeln, unabhängig vom Preis ! Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Post NN: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

Adventure für Fortgeschrittene

Zork: Grand Inquisitor

Sag mir, wo die Magier sind, wo sind sie geblieben? 20 Jahre nach dem allerersten Zork-Abenteuer wird im neuen Enkel »Zork: Grand Inquisitor« sämtliche Zauberei verboten.

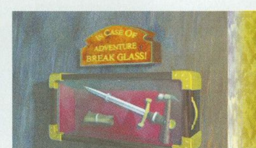


▲ Stimmung hui, Grafik pfui: Die altehrwürdige Akademie der Zauberer präsentiert sich leicht pixelig.

Vor rund 20 Jahren verbrachten zahlreiche Studenten an amerikanischen Unis lange Nächte an den Großrechnern. Nicht etwa, um zu programmieren oder sich auf eine Prüfung vorzubereiten – sie alle waren in einem Adventure auf der Suche nach den 20 Schätzen des »Great Underground Empires«. Der Name des Spiels: »Zork«. Im Urahn heutiger Abenteuerspiele gab es weder tolle Grafiken noch schrille Sounds. Statt dessen regierte die nackte Texteingabe, die sich nur auf den zweiten Blick von einer normalen Textverarbeitung unterschied. 1981 bis 1983 setzte Firmenlegende Infocom das Spiel – wegen der enormen Größe auf drei Teile gesplittet – mit riesigem Erfolg für Heimcomputer um. Den ehernen Regeln des Kapitalismus folgend wurden vier Nachzügler auf die kaufwilligen Zorkologen losgelassen. Zählt man die ebenfalls im Zork-Universum angesiedelten »Enchanter«, »Sorcerer« und »Spellbreaker« dazu, sprengt die Serie mit zehn Teilen umfangsmäßig sogar erfolgreiche Kinolegenden wie Star Trek oder die berüchtigte Police Academy.



In der durchsichtig gezauberten Blüte verbirgt sich eine Schriftrolle – ob ein scheinbares Gewitter helfen kann?



Erste Hilfe für wackere Abenteurer – wir wünschen frohes Einschlagen.

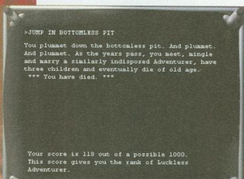
Nun gibt es neue Schwierigkeiten im Lande Zork: 120 Jahre nach dem letzten Teil hat der Großinquisitor in »Zork: Grand Inquisitor« jegliche Art von Magie verboten, das Praktizieren selbiger unter Strafe gestellt und alle Regimegegner totemisiert – eine äußerst schmerzhafte Art, ins Jenseits überzuwechseln. Gar nicht nett, denken Sie sich, und machen sich daran, etwas dagegen zu tun. Wie sich herausstellt, kann die Macht des Inquisitors mit Hilfe von drei altbekannten magischen Artefakten gebrochen werden: dem Schädel von Yoruk, dem Würfel des Ursprungs und der Kokosnuß von Quendor. Diese Objekte sollen Sie im Auftrag des Widerstands aufstöbern. Dazu geht es hinab ins Untergrund-Imperium und zu wohlbekannten Schauplätzen wie dem Damm am Frigid River oder der Akademie der Zauberer. Obwohl diese Ortschaften oft etwas weit voneinander entfernt sind, müssen Sie nicht langatmig hin- und herlatschen: Mit einem Teleporter-System und der »Underground Underground« (der Untergrundbahn im Untergrund) düsen Sie in Nullzeit kreuz und quer zu den wichtigsten Stätten. Unterwegs treffen Sie verschrobene Typen wie den Indiana-Jones-Verschnitt Antharia Jack, der Ihnen eine Lampe klaut, und dafür von Ihnen an die Häscher der Inquisition ausgeliefert wird. Solche Szenen werden als leidlich scharfe Videos abgespielt, die wenigstens nicht ruckeln. Untertitel gibt's auf Wunsch ohne Aufpreis.

Ohne Licht würden Sie unter Tage vom erstbesten Grue vertilgt. Deswegen tragen Sie die besagte Laterne mit sich herum, in welcher der wegen Magie-Ausübung festgenommene Dungeon Master gefangen ist. Er gibt unermüdlich, doch nie nervig, launige Kommentare ab, in denen sich oft milde Hinweise verbergen. Ohnehin sind abstruse Hardcore-Puzzles, auf die bestenfalls Intelligenzbolzen mit einem IQ ab 180 kommen, bei Grand Inquisitor Fehlanzeige. Alle Rätsel lassen sich mit einer ordentlichen



Glück im Unglück: Nach einer herzlichen Umarmung mit dem Schergen des Inquisitors muß Antharia Jack in den Totemizer steigen, doch dank unserer Hilfe bricht der Damm am Frigid River und läßt die Stromversorgung zusammenkrachen – gerettet!

Chris de Burgh würde sich wundern: Dieser Fährmann will blanke Münze für seine Dienste.



Nie war Sterben schöner: Jeder Bildschirmtod wird mit einem witzigen Spruch belohnt.



Gegen Ende des Spiels füllt sich zusehends unser Zauberbuch.

Im Inventar dürfen wir uns die Gegenstände unter die Lupe nehmen; rechts unten die legendäre Zork-Laterne.

Prise Hirnschmalz und wachen Augen und Ohren meistern. Beispielsweise müssen Sie ein pflanzliches Sicherheitssystem mit Alkohol und Nikotin außer Gefecht setzen oder einem defekten Süßwarenautomaten ein paar Leckereien entlocken. Dabei helfen Ihnen zahlreiche Zaubersprüche ungemein, die Sie aufstöbern und im Untergrund noch ohne Gefahr für Leib und Leben anwenden dürfen. So extrahieren Sie entweder selbst die Beschreibung für ein Spruch-Labor aus einem Lehrbuch oder wenden alternativ den Spruch »Vereinfache die Anleitung« an. Interaktive Gespräche mit anderen Figuren gibt es nicht, dafür aber wieder ein Inventar: Ihre Habseligkeiten wie auch Lampe und Zauberbuch tragen Sie, einen rechten Mausklick entfernt, stilecht in einer alten Tasche mit sich herum, aus der Sie jeden Gegenstand bei Bedarf hervorkramen. Wann immer Sie an einem Ort aktiv werden können, verrät Ihnen der Mauszeiger, der dann freudig gelb aufleuchtet und zum Einsatz eines Objektes aufmuntert. Die Grafik von Grand Inquisitor benutzt die angeblich verbesserte Z-Vision-Technik des Vorgängers, bei der Sie sich an den meisten Stellen komplett um die eigene Achse drehen und in beliebige Richtungen blicken können. Dabei wirken die teilweise animierten Bilder durchaus nett und detailreich, kommen aber insgesamt nicht an die von Nemesis heran. Die Übergänge von einem Punkt zum anderen werden entweder durch ein Überblenden oder eine seltene Animation realisiert. Unterwegs rauscht und blubbert es kreuz und quer aus den Lautsprecherkalotten, daß es eine helle Freude ist. Erstmalig ist auch ein obskurer Mehrspielermodus mit von der Partie: Zwei Spieler dürfen den Charakter gleichzeitig steuern, was mangels direkter Kommunikation mit dem Gegenüber oft zu Rangeleien führt. So will der eine Spieler einen Zauberspruch aufsagen, der andere aber schon weiterlaufen. Da macht das gemeinsame Knobeln an einem PC ungleich mehr Spaß. (ra)

In Schrift und Bild wettert der Großinquisitor gegen den letzten Rest von Magie.

Roland Austinat ★★★★

Die Mischung aus »1984«, »Der große Diktator« und Monty Python geht voll auf: Der Großinquisitor macht Spaß. Vorbei sind die düsteren, inventarlosen Nemesis-Tage, die jedem alteingesessenen Zork-Fan graue Haare wachsen ließen. Schon in den ersten Minuten darf sich jeder kringelig lachen, der den Lautsprecherdurchsagen des Inquisitors lauscht: In der Wortkanonade finden sich auch Juxe wie »Save often«. So oft speichern muß man aber nicht, auch wenn der Hauptdarsteller endlich mal wieder sterben kann.

Die Grafik ruckt auf der empfohlenen Maschine zwar noch ein bißchen, und die Videos sind gar grauslich pixelig, aber von solchen Dingen läßt sich der echte Abenteurer nicht aufhalten. Auch wenn Sie noch nicht im Untergrund-Imperium zu Besuch waren, sollten Sie der neuesten Zork-Inkarnation Platz auf der Platte reservieren. Hoffen wir nur, daß in der deutschen Version der irre Wortwitz und die subtilen Anspielungen auf die Vorgänger genausogut rüberkommen und die beiden indirekt angekündigten Nachfolger mindestens genauso lustig werden.

- \+ Tolle Atmosphäre
- \+ Komik und Selbstironie zuhauf
- − Unscharfe Videos
- − Grafik nicht so schön wie bei Nemesis

Zork: Grand Inquisitor

Hersteller:	Activision	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom November '97	Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)		
Multi-Player:	1–2 (Modem, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

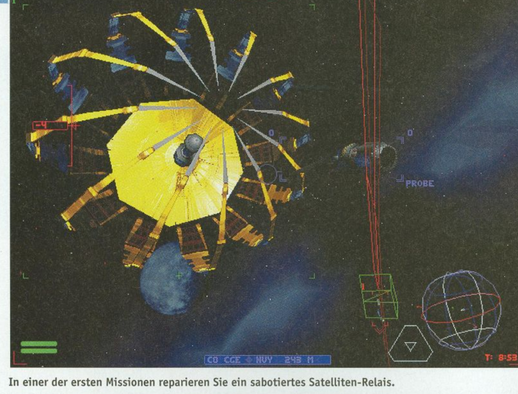
Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	30

Spielspaß: 76

SF-Simulation für Profis

I-War

Schallwellen im Weltall und Laserschüsse, die langsamer sind als das Licht: So kennen und lieben wir die landläufige Raumschiffsimulation. Auch »I-War« drängt in diese Sparte und versucht »Wing Commander« & Co. zu atomisieren.



In einer der ersten Missionen reparieren Sie ein sabotiertes Satelliten-Relais.

Zwar träumen wir alle von einer friedlichen Zukunft, doch da kaum ein Computerspieler Interesse an Blümchen werfenden Aliens und sich knuddelnden Space Marines hat, rauchen auch weiterhin die Kanonen. In »I-War« heißen die Opponenten Commonwealth und Indies. Erstere sind eine Vereinigung aus der Erdbevölkerung und Koloniebewohnern, letztere ein Haufen bunt zusammengewürfelter Anarchisten, bestrebt, mal richtig auf den Putz zu hauen. Sie dienen als ehrenhafter Offizier auf Regierungsseite und sorgen dafür, daß wieder Ruhe einkehrt im Universum. Zunächst absolvieren Sie jedoch eine kurze Trainingsrunde, die Ihnen rudimentär die wichtigsten Raumschiffunktionen nahebringt. Ist dieser Kurs, bestehend aus zu durchquerenden Ringkonstruktionen, beendet, geht es zum ersten Kampfeinsatz. Dafür wählen Sie sich aus einer jeweils begrenzten Anzahl unterschiedlicher Missionsbeschreibungen etwas passendes aus. In diesen fliegen Sie mit Ihrem Raumschiff, der Dreadnaught, durch die unendlichen Weiten (bestehend aus rund 5000 Sternen), führen mindere Dienste wie das Reparieren von Satellitenschüsseln aus, patrouillieren schutzbedürftige Kameraden und vernichten Indie-Schiffe. Die prinzipiell an den letzten »Wing Commander«-Teilen orientierte Raumschiffsimulation bietet einige Details, die direkte Mitkonkurrenten nicht in petto haben. So verwalten Sie Ihren Kreuzer nicht nur über die Brücke, sondern schauen hin und wieder Ihrem Bordtechniker oder Schützen über die Schulter. Weitere Besonderheiten zeichnen sich beispielsweise darin ab, daß Ihre Kommandokanzel völlig unabhängig vom Rumpf ist. Zu

Die gegnerischen Piloten sind hochkarätig. Hier zerlegen sie fachmännisch Ihr Raumschiff.



Sie dürfen sich frei auf der Brücke bewegen und dem Techniker beziehungsweise Bordschützen ins Handwerk pfuschen.

Martin Schnelle ★★★

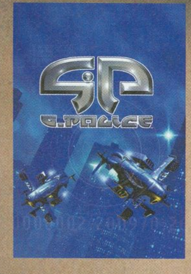
Bei Wing Commander-Clones bin ich eigentlich immer mißtrauisch. Bisher gibt es kein Programm, das dem Urvater aller PC-Space-Operas das Wasser reichen könnte. Trotzdem ist das I-War-Szenario interessant und episch angelegt. Einmal im Spiel selbst angelangt, packte mich das Grausen: Die Dreadnought steuert sich mit ihren ganz Subsystemen fast genauso schwierig wie das Pendant in Battlecruiser 3000. Sind die wichtigen Elemente herausdestilliert, freut sich der alte Elite-Spieler in mir. Schließlich kann ich neben einer Commander-ähnlichen Joystickbelegung auch eine Variante wählen, die Elite nachempfunden ist. Zuweilen gehen mir jedoch die Sprecher ziemlich auf die Nerven – warten Sie nur, bis Sie zur Mission gelangen, in der die Gunstars aktiviert werden sollen. Von diesen Schnitzern abgesehen erwartet Sie eine Weltraumballerei, die Atmosphäre und eine hübsche Präsentation bietet. Bis Wing Commander Prophecy kommt, ist I-War also eine durchaus nette Ablenkung.

- \+ Gewichtige SF-Simulation
- \+ Render-Sequenzen in den Missionen
- \+ Schöne Story
- − Überladene Bedienung
- − Zum Teil dürftige Synchronsprecher

„Das Jahr 2097 wird nicht spurlos an Ihnen vorübergehen."

Commander Horton, G.POLICE









Sie sind Jeff Slater. Ihre Waffe: ein bis an die Zähne aufgerüstetes Havoc Gunship. Ihre Aufgabe: Erfüllen Sie über 35 Missionen mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen. Die gewaltigen Stadtkuppeln des Jupitermondes Callisto sind der Schauplatz für eines der außergewöhnlichsten Spiele aller Zeiten – G.Police. Erhältlich für PC und SONY PlayStation. Das ist kein Science-fiction. Das ist Ihre Zukunft!



TM

IT'S NOT A GAME

Ihre Gegner nutzen Asteroiden zur Stationierung von spinnenartigen Geschützstellungen.

jeder beliebigen Zeit kann sie abdocken und an fremden Schiffen wieder angekoppelt werden. Außerdem verfügen Sie über eine Einheit zum Fernsteuern anderer Gleiter, die sich immer wieder als nützlich erweist. Eine sinnvolle Anwendung beider Funktionen und ein Beispiel für die Vielschichtigkeit der einzelnen Einsätze zeigt sich gleich zu Beginn des Spiels. Dort müssen Sie nämlich ein verrostetes Wrack (Ihr zukünftiges Raumschiff) aus einem schwer verminten Trümmerfeld bergen. Hierzu benutzen Sie zuerst die Fernsteuerung, um den fröhlich in der Schwerelosigkeit rotierenden Kahn abzubremsen und docken dann mit ihrer Kommandoeinheit an. Weil die Erdstreitkräfte scheinbar ein Haushaltsdefizit aufzuweisen haben, nehmen Sie das klapprige Prachtexemplar kurzerhand in die Commonwealth-Flotte auf.





Wie üblich entscheiden Sie auch bei I-Wars zwischen Cockpitsicht oder Vollbild.

Da Komplexität bei I-War großgeschrieben wird, verbergen sich hinter den zahlreichen Schaltern und Knöpfen der Dreadnaught etliche Spielereien wie etwa Datenbanken, Sternkarten und diverse Autopilotfunktionen. Neben dem handelsüblichen Überbrücken von großen Distanzen, hilft Ihnen der Computer beim Andocken, Sprüngen in die Lichtgeschwindigkeit, dem Eskortieren von Verbänden, Formationsflügen und natürlich auch bei halsbrecherischen Verfolgungsjagden. Letztere gestalten sich einfacher durch die Existenz virtueller Flugbahnen. In Ihrem HUD hinterlassen vorüberfliegende Gleiter vektorielle »Kondezstreifen«, die das Abschätzen und Auswerten gegnerischer Manöver erheblich leichter machen. Ebenfalls eine relatives Novum sind die Filmsequenzen. Nicht, daß gerenderte Schauspieler oder schlechte Synchronsprecher etwas Besonderes wären, aber bei I-War tauchen die Clips mitten in den Missionen auf. Bisherige Genre-Traditionen verlegten solche Einschübe an Anfang oder Ende eines Einsatzes. (vs)



Die Kommando zentrale des Raumschiffes läßt sich nach Belieben abtrennen.

Volker Schütz ★★★★

Der Einstieg in I-War entsetzte mich völlig: Tabellen und Abkürzungen täuschen Komplexität vor, während der tatsächlich daraus resultierende Nutzen gen Null tendiert. Schön, ich habe viele verschiedene Autopilotfunktionen, doch bieten sie der einfachen Wing-Commander-Lösung gegenüber kaum einen Vorteil. Außerdem sollten sich die Erklärungen des Handbuchs mit den im Spiel enthaltenen Elementen decken. Auf der Suche nach der Funktion zum Fernsteuern anderer Schiffe verzweifelte ich fast, weil die Ausführung des interessanten Nachschlagewerks kaum Gemeinsamkeiten mit der Spielrealität hatten.

Als ich mir jedoch schließlich den Weg durch die unzähligen Menüs gebahnt und die (zahlreichen) unwichtigen von den (wenigen) wichtigen Befehlen zu unterscheiden gelernt hatte, machte das Weltraumspektakel doch Spaß. Schnieke Grafik, intelligente Computergegner und (im Rahmen des Genres) realistisches Flugverhalten sorgen dafür, daß ich mich erbittert durch die mitunter haarigen Missionen kämpfe. Eine weiteres Plus stellen die sporadisch auftretenden Videosequenzen dar, die dem Geschehen merkbar Leben einhauchen.

- **+ Feinfühlige Steuerung**
- **+ Realistisches Flugverhalten**
- **+ Gute 3D-Technik**
- **− Nicht unkompliziert**
- **− Schlechte Dokumentation**

I-War

Hersteller:	Ocean
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	100 DM
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

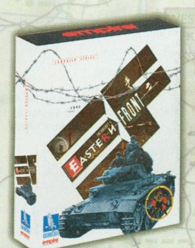
Grafik:	80	**Sound:**	60
Einstieg:	20	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	—

Spielspaß:



HABEN SIE DEN MUMM

DAS KOMMANDO ZU ÜBERNEHMEN?



TALONSOFTS EASTERN FRONT - DER RUßLAND-FELDZUG BIETET IHNEN DIE CHANCE, SICH ALS ABSOLUTER STRATEGE ZU BEWEISEN. GENAU DORT, WO ES WIRKLICH ZÄHLT: IN DEN VEREISTEN STEPPEN RUßLANDS UND DEN MIT AUSGEBRANNTEN PANZERN ÜBERSÄTEN UND VON KÄMPFEN VERNARBTEN STRAßEN STALINGRADS.

Dies ist das erste Spiel aus der neuen Reihe der „Campaign-Serie" von Talonsoft. Sie sind dabei - vom ersten Schuß des Herausforderers bis zum Sieg.

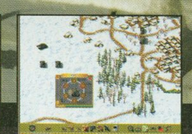
Egal, auf welcher Seite Sie kämpfen, Sie können vom kleinen Leutnant bis zum altgedienten General aufsteigen und den Oberbefehl über Elite-Kampftruppen übernehmen.

TALONSOFTS EASTERN FRONT BIETET IHNEN:

- FELDZUG-MODUS MIT BEFÖRDERUNG DER FIGUREN VOM LEUTNANT ZUM GENERAL; LÜCKENLOSE STATISTIK IHRER GESAMTEN ERFOLGE UND NIEDERLAGEN
- KARTE MIT ALLEN FEATURES UND EIN SZENARIEN-EDITOR , MIT DEM SIE IHRE EIGENEN SZENARIEN UND FELDZÜGE AUS EINER DATENBANK VON ÜBER 300 VERSCHIEDENEN TRUPPENABTEILUNGEN ZUSAMMENSTELLEN KÖNNEN!
- ATEMBERAUBENDE, HOCHAUFLÖSENDE 16-BIT-FRABGRAFIKEN
- DYNAMISCHE 3D-KARTEN MIT VERÄNDERLICHEM MAßSTAB UND ROTATIONSFUNKTION ZUR ANSICHT DER KAMPF-AKTION AUS ALLEN PERSPEKTIVEN!
- SPIELEN SIE GEGEN DEN CLEVEREN COMPUTER ODER FORDERN SIE IHREN GEGNER IM INTERNET PER E-MAIL, VON MODEM ZU MODEM, ÜBER NULLMODEM ODER PER HOT-SEAT ZU EINEM SPANNENDEN KAMPF AUF
- EINE RIESENANZAHL SZENARIEN VON EINEM "ALL-STAR!- ENTWICKLERTEAM, DAS SICH WIE EIN 'WHO-IS-WHO' DER STRATEGIESPIELSZENE LIEST









TALONSOFTS DER RUßLAND-FELDZUG



Übernehmen Sie das Kommando und drehen Sie am Rad der Geschichte!

Beginnen Sie Ihre Sammlung der Campaign-Serie mit Talonsofts Eastern Front - Der Rußland Feldzug



KOCH Media GmbH, (+49) 089 857 95 120, Website: www.empire.co.uk

GOLD PLAYER

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

NBA Live 98

Mit einen Paukenschlag beginnt die NBA-Saison 97/98: Erst vernaschen die Boston Celtics im Eröffnungsmatch die Chicago Bulls, dann präsentiert EA Sports seine neue Edel-Basketballsimulation.

Wer sich angesichts der Auftaktniederlage der Chicago Bulls noch ungläubig die Augen gerieben hat, wird beim ersten Anspielen von »NBA Live 98« erleichtert sein. Egal, ob Saison, Playoffs oder Freundschaftsspiel: Wenigstens am heimischen Rechner sind die Mannen aus Chicago noch eine wahre Größe. Ansonsten hat sich beim jährlichen Basketball-Neuauflager einiges getan. Erneut wurde die Benutzerführung umgestylt. Wo bisher knallig bunte Bonbon-Grafik zuckelte, führt nun ein eher moderates technisches Outfit durch die gut durchdachte Menüstruktur.

Sobald die Mannschaften auflaufen, läßt EA Sports richtig die Muskeln spielen. Die flüssig animierten Figuren spurten äußerst realistisch über den Hallenboden. Während die Bewegungsabläufe einiger Konkurrenzprodukte an die ersten Gehversuche eines Kleinkindes erinnern, schwindet der Unterschied zu TV-Übertragungen bei der »NBA Live«-Serie zusehends dahin.

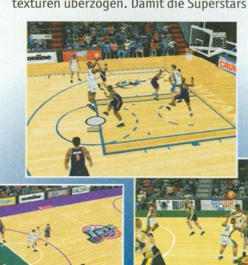
Verblüffung macht sich beim Freiwurf breit: Die Großaufnahme des Gefaulten und das links unten eingeblendete Foto sehen sich verdammt ähnlich, denn die Köpfe der Spieler sind mit Gesichtstexturen überzogen. Damit die Superstars auch aus weiterer Entfernung gut erkennbar bleiben, wurden neben Namen und Nummern auf den Trikots weitere Merkmale eingebaut. So sind Größenunterschiede bereits mit bloßem Auge erkennbar. Weiterhin können unter jeder Figur Name, Position oder Nummer eingeblendet werden. Sogar der digitale Dennis Rodman amüsiert uns mit dem mehrfachem Wechsel seiner Haarfarbe während einer Basketball-Saison.

Sobald die zusätzliche 3Dfx-Version von NBA Live 98 gestartet wird, erfährt die Grafik eine weitere Veredelung. Erst dann werden einige Features erträglich schnell. Denn animierte Zuschauer, laufende Bandenwerbung und in Echtzeit berechnete Spielerschatten (anhand mehrerer Lichtquellen!) zwingen auch gut ausgebaute Rechner in die Knie. Ohne 3D-Beschleunigung hilft nur noch das Ändern der Grafikdetails oder der Auflösung, wobei dann teilweise die Übersichtlichkeit erheblich leidet.

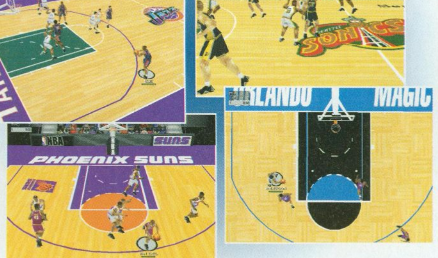
Der normale Spielbetrieb ist aus neun verschiedenen Kameraperspektiven zu betrachten, die wiederum in zehn weitere Zoomstufen unterteilbar sind. Obwohl besonders gelungene Dunks schon während des Wurfes mit Zeitverzögerung angezeigt werden können, ist die altbekannte Wiederholungsfunktion vorhanden. Wer jauchzend seinen Jahrhundertangriff verewigen möch-



Barkley im Anflug: Die 3D-Engine bietet coole Animationen.



Grafisch vielfältig sind nicht nur die Stadien, sondern auch die Kameraperspektiven.



Thierry Miguet ★★★★★

Ich muß trotz aller Fußballverbundenheit gestehen, daß die NBA-Serie schon immer meine heimliche Liebe war. Während in anderen Sportarten bei fortgeschrittener Spieldauer die Gefahr eines ausgerenkten Kiefers durch Dauergähnen drastisch erhöht wird, gönnt uns EA Sports bei seinen Basketball-Umsetzungen keine Ruhepause.

Was ich anfangs nicht für möglich gehalten hätte: Die Steuerung mit zehn Feuerknöpfen funktioniert. Während zu Beginn einige meiner Stars wie Känguruhs über das Feld hüpften, da ich wieder einmal den Spurt- mit dem Sprung-Knopf verwechselt habe, klappt die Koordination zwischen Kleinhirn und Fingermuskeln nach kurzer Einarbeitungszeit vorzüglich. Nur die etwas laue Stärke der Computergegner trübt das Gesamtbild leicht. Erfahrene Joystick-Akrobaten sollten gleich mit der höchsten Schwierigkeitsstufe beginnen, ansonsten verflüchtigt sich die Spiellaune flugs. Berechtigt ist die Frage, ob NBA Live 97-Besitzer schon wieder aufrüsten müssen. Wer keine 3Dfx-Grafikkarte besitzt und mit der alten Steuerung glücklich war, kann sich den Aufstieg sparen. Alle anderen werden die Investition bestimmt nicht bereuen.

- \+ Feine Animationen
- \+ Erstmals 3Dfx-Unterstützung
- \+ Extrem vielseitige Steuerung
- \+ Statistiken satt
- − Recht zahme Computergegner





Dieses Bild zeigt die 3Dfx-Grafik. Die Animationen werden noch einen Tick flüssiger.



Über den Spielplan können Sie auch die Ergebnisse der Konkurrenten abfragen.

te, wird verärgert feststellen, daß das Replay nur einige Sekunden zurückgespult werden kann und zu allem Übel immer noch nicht speicherbar ist.

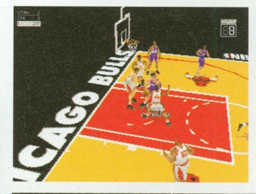
Vorbei ist es mit der überschaulichen Steuerung des Vorgängers. Während bisher nur zwei Buttons unterstützt wurden, kann man in der 98er-Version mit bis zu zehn Knöpfen seine Mannen zum Erfolg führen. Neben dem bekannten Paß und Korbwurf können plötzlich Aktionen wie Crossover-Dribble, Turbo, Auszeit, Dunk, Korbleger, Handcheck, Steal oder Rebound-Sprung manuell durchgeführt werden. Besondere Fingerfertigkeit verlangt der Direktpaß: Bei Ballbesitz kann beim Druck auf den entsprechenden Knopf in Verbindung mit einer von vier anderen Tasten jeder beliebige Teamkollege angespielt werden. Klingt nicht nur schwierig, ist es auch. Dennoch wird man nach einigen Fingerkrämpfen mit klasse animierten Spezialmanövern belohnt. Umdefinierte Steuerungen können sinnvollerweise benutzerabhängig gespeichert werden. Von der Vorgänger-Version übernommen wurde die Möglichkeit, immer den gleichen Spieler ein ganzes Match hindurch zu steuern.



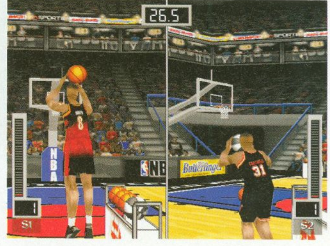
Per Editor erstellen wir unser PC-Player-Dreamteam.

Fetzige Soul- und Funk-Musik sorgt das ganze Spiel hindurch für Partystimmung. Nur beim lustlos murmelnden deutschen Stadionsprecher liegt die Vermutung nahe, daß ihm jemand vor den Aufnahmen zu viele Baldriantropfen verabreicht hat. Immerhin kennt er – bis auf Michael Jordan – mittlerweile alle Stars beim Namen. Heimspiel-Feeling kommt nicht nur durch die riesigen Club-Logos auf dem Hallenboden auf. Die Zuschauer johlen bei jedem Angriff oder Korbwurf und buhen den Gegner aus, wenn dieser zu nicht ganz sauberen Mitteln greift.

Damit solche Fouls geahndet werden, dürfen Sie bei NBA Live 98 die Sensibilität des Schiedsrichters beeinflussen. Weiterhin können diverse Basketball-Regeln außer Kraft gesetzt werden. Im Arcade-

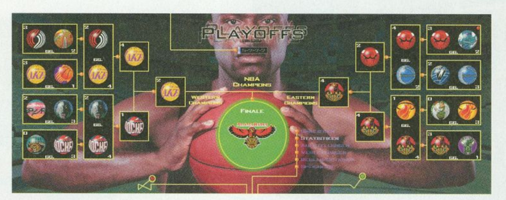


Bei niedriger Auflösung (320 x 200 Bildpunkte) gibt es nur noch Pixel-Marmelade.

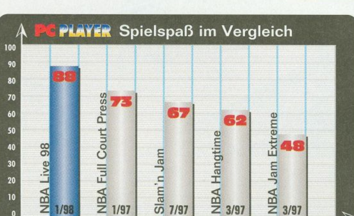


Beim Drei-Punkte-Wettbewerb können zwei Spieler per Splitscreen gegeneinander antreten.





Auf diesem Doppelbildschirm kann der Verlauf eines Playoffs nachvollzogen werden.



An EA Sports' 98er-Version führt im Lager der realistischen Basketball-Simulationen kein Weg vorbei. Vor allem in Sachen Grafik wird der nächste Konkurrent, Microsofts Full Court Press, locker an die Wand gespielt. Wenn Sie hingegen leicht zugängliche Korb-Action bevorzugen, ist das dynamische NBA Hangtime eine echte Alternative.

Modus ist es beispielsweise erlaubt, mit dem Ball das Spielfeld zu verlassen oder ihn beliebig lange zu führen. Ganz Hartgesottene werden immer den Simulationsmodus benutzen, der alle Original-Regeln berücksichtigt und damit eine volle Saison mit 82 Vorrunden-Matches bestreiten. Von den vier vorhandenen Schwierigkeitsstufen sollte dann auch die höchste ausgewählt werden, da man ansonsten die hilflos agierenden Gegner ohne großen Widerstand vom Platz fegt.

Interessant ist der neue General-Manager-Modus. Hier darf man sich eine Saison beliebig zusammenstellen, bevor ein Draft durchgeführt wird. Nur in dieser Spielart ist es möglich, daß mehrere menschliche Teilnehmer unterschiedliche Teams steuern.

Heinrich Lenhardt ★★★★

Play that funky music: Die Styling-Päpste von EA Sports lassen Digi-Bilder glitzern, Bässe wummern und zieren selbst das hinterletzte Minimal-Menü mit einer adretten Cheerleader-Ansicht. Im Rahmen des spielerisch denkbaren und sinnvollen schöpft NBA Live 98 die Regelbestände ziemlich gründlich aus. Die Sportart muß man freilich mögen: Sich ihre Zeit auf Erden rationell einteilende Genossen sehen sich bei Basketball-Übertragungen nur die letzten fünf Minuten an. Der Weg zum dramatischen Finish führt oft durch lange Viertel mit Hausmannskost und »Wo ist die Lücke?«-Belagerungszuständen.

Erfolg und Mißerfolg hängen arg stark von der Qualität der gesteuerten Figuren ab. Mit den Chicago Bulls ein Match zu verlieren, ist fast schon ein Kunststück. Letztendlich spielentscheidend: Was Regelfinessen und Steuerungssorgfalt angeht, putzt NBA Live 98 die Konkurrenz klar vom Parkett.

+ Erlesene NBA-Atmosphäre

+ Drolliger 3-Punkte-Wettbewerb

− Action reduziert und geduldaufwendig

Die Statistik-Daten sind auf dem Stand vom 01.10.97. Der spektakuläre Wechsel von Shawn Kemp von den Seattle Sonics zu den Cleveland Cavaliers ist somit schon berücksichtigt. Die Abwesenheit von Michael Jordan ist auch kein Beinbruch, denn dank des ausführlichen Spieler-Editors können die fehlenden Daten leicht nachgetragen werden.

Wie gewohnt versorgt uns EA Sports auch dieses Jahr mit den unterschiedlichsten statistischen Auswertungen. Wußten Sie zum Beispiel, daß Detlev Schrempf in der Saison 93/94 von 68 Drei-Punkte-Würfen genau 22 verwandelt hat? Neben der Spieler- und Team-Statistik findet sich noch eine Auswertung je Benutzer. Selbstverständlich können Spieler miteinander verglichen und alle Daten zu guter Letzt ausgedruckt werden. Wer diese Informationen bisher auswendig gelernt hat, um im Halbzeit-Quiz zu bestehen, wird enttäuscht sein: Dieses Feature hat nicht überlebt. Als Trostpflaster werden auf der Startseite unaufhörlich Infos über Basketball-Kuriositäten durchgescrollt.

Technik-Tip: Die Grafikpracht hat natürlich auch ihren Preis. Wer die Details nicht bis zur Unansehnlichkeit herunterschalten möchte, sollte ohne Grafikbeschleunigung mindestens einen Pentium/166 unter der Haube haben. Mit 3Dfx-Karte sind Sie mit einem Pentium 133/auf jeden Fall gut bedient – vorausgesetzt, man schaltet die in Echtzeit berechneten Spielerschatten aus. Ein Gamepad mit mindestens acht Feuerknöpfen wird dringend empfohlen. **(Thierry Miguet/hl)**



Im Transfermodul tauscht man Spieler zwischen verschiedenen Teams aus.

NBA Live 98

Hersteller:	EA Sports	**3D-Karten:**	3Dfx
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:**	Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95		
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Multi-Player:	1-4 (an einem PC, Netzwerk)		
Ca.-Preis:	120 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	90
Steuerung:	90	Multi-Player:	100

Spielspaß: 88

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

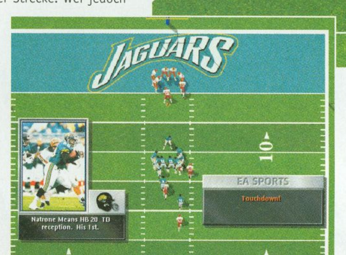
Madden 98

Fühl' Dich wohl beim Super Bowl: US-Kommentator John Madden präsentiert die jüngste Football-Simulation von EA Sports. NFL-Feeling und solide Spielbarkeit sorgen für ein First Down.

Ob seiner taktischen Tiefen gilt American Football als eine der komplexesten Sportarten der Welt. EA Sports hat es mit der »Madden«-Reihe geschafft, diese Spezialität auch Einsteigern zu vermitteln. Ganz ohne Grundkenntnisse bleibt natürlich eine große Portion Spielspaß auf der Strecke. Wer jedoch erst einmal die verschiedenen Spielvarianten kennengelernt hat, wird mit Hilfe von »Madden 98« schnell zum Kenner und Liebhaber des American Football. Das regeltechnische Grundgerüst ist halb so wild: Das ballführende Team muß zehn Yards (rund neun Meter) innerhalb von vier Versuchen überbrücken. Dummerweise will dies die gegnerische Verteidigung mit aller Macht verhindern. Körperliche Ruppigkeiten, die bei anderen Sportarten zu Platzverweisen führen, erweisen sich als regelgerechte Artigkeiten im rauhen Football-Alltag.

Generell besteht die Wahl zwischen einem Lauf- oder einem Paßspiel. Bei ersterem gibt der Quarterback, der den Ausgangspunkt für jeden Angriff bildet, den ovalen Ball an einen der um ihn stehenden Spieler weiter (meist ist das der wendige Running Back). Beim Paß wirft der Quarterback das Lederei auf einen davonsprintenden Receiver. Mit dieser Variante überbrücken Sie zwar eine größere Distanz, aber das Risiko steigt: Ein Gegner könnte den Ball abfangen (»interception«), womit der Ballbesitz an das andere Team wechselt. In der Defensive versucht Ihre Mannschaft logischerweise den Gegner am Raumgewinn zu hindern. Erreicht ein Spieler mit der Kugel die Endzone, wird er mit einem Touchdown belohnt. Das entspricht sechs Punkten und der Chance eines Kicks durch die Pfosten, der einen Extrapunkt bringt. Ein »Fieldgoal«, ein Fernschuß ohne vorherigen Touchdown, bringt drei Punkte.

Die Jacksonville Jaguars brauchen jetzt einen guten Paß gegen Arizonas solide Verteidigung.



Ein Touchdown des Halfback Natrone Means beschert den Jaguars die frühe Führung.

Madden 98 bietet zwei unterschiedliche Spielmodi: Entweder »coach only«, wo Sie nur den jeweiligen Spielzug auswählen, oder »player/coach«, der Ihnen auch Eingriffe in das Geschehen erlaubt. Ihre zehn Mitspieler werden automatisch alle üblichen Routinen abspulen, so daß Sie zum Beispiel nur mit dem Quarterback einen Paß zu werfen brauchen, während der Receiver selbst versucht, das Ei zu fangen. Das Hauptaugenmerk liegt sicher auf der Wahl des nächsten Spielzugs. Zuerst wird die Aufstellung der Spieler bestimmt, was auch das Indiz für ein Paß- oder Laufspiel ist. Beim »Shotgun« zum Beispiel erwartet der Gegner einen Paß, da alle verfügbaren Fänger auf den Außenbahnen postiert werden – ein Lauf könnte dann überraschen. Optisch hat sich seit »Madden 97« enttäuschend wenig getan (Test in Ausgabe 1/97). Alle Stadien sind den Originalen nachempfunden, mehrere Kamerawinkel sorgen für optimalen Überblick. Die versprochene 3Dfx-Unterstützung soll per Patch nachgereicht werden (www.easports.com). Für die langfristige

Alex Brante ★★★★

Im Vergleich zum etwas trägen DSF Football Pro 98 glänzt Madden 98 mit einer besseren Präsentation sowie übersichtlicheren Menüs und einem leichteren Einstieg. Spielbarkeit und Spritzigkeit sind Trumpf. Enttäuscht haben mich hingegen die quasi unveränderte Grafik und der fehlende Karriere-Modus, bei dem ich an den alljährlichen Drafts teilnehme. Andererseits dauert es lange genug, eine ganze Saison durchzuspielen, und lobenswerterweise finden Sie auf der EA-Sports-Homepage alle aktuellen Mannschaftsaufstellungen.

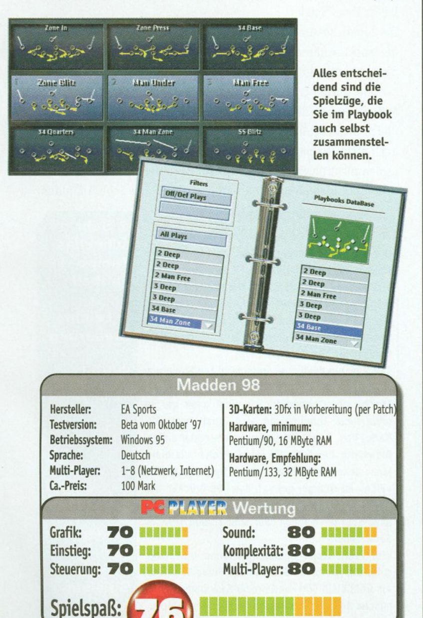
Wenn auch hier die 98er-Version technisch fast unverändert zum Vorgänger ist, so wirkt sich doch die verbesserte künstliche Intelligenz positiv aus. Für Experten war Madden 97 zu leicht; der Nachfolger bietet etwas mehr Anspruch. Meines Erachtens bringt dies weitaus mehr Spielspaß, als nur ein paar neue Optionen lieblos in ein Programm einzubauen. Mit dem 3Dfx-Patch sollte dann auch der optische Gaumen befriedigt werden.

- \+ Spielt sich leicht und locker
- \+ Lernvideos für Einsteiger
- \+ Prima Präsentation
- − Optisch kaum verändert

Motivation haben sich die Programmierer voll auf die künstliche Intelligenz der Spieler konzentriert und grundlegend verbessert. Zum Beispiel »liest« der Computergegner die Aufstellung der Offense vor dem »Snap« und stellt sich entsprechend um.

Um sich mit dem komplizierten Ablauf vertraut zu machen, bietet der leibhaftige John Madden auch dieses Jahr wieder Videoschnipsel von verschiedenen Spielzügen und den Stärken und Schwächen jedes einzelnen Teams an. Wer schon mal die Übertragung eines Football-Spiels gesehen hat (sehr zu empfehlen, immer Sonntag nacht auf DSF), kennt die Skizzen und Stricheleien, mit der die Kommentatoren das Geschehen analysieren. So erfährt man auch auf der Zusatz-CD von Madden 98 alles über Fake-Screen-Passes und die weiteren gängigen Spielvarianten.

Nach ein paar Übungsspielchen im Exhibition-Modus wagen Sie sich gut gewappnet an die NFL-Saison. Wem dies zu lange dauert, kann eigene Mini-Turniere veranstalten. Es ist auch erlaubt, alle Teams und Aufstellungen zu editieren, sowie sich ein individuelles »Play book« zu basteln, wo Sie Ihre Spielzüge akribisch zusammenstellen. **(ab)**



Alles entscheidend sind die Spielzüge, die Sie im Playbook auch selbst zusammenstellen können.

Madden 98

Hersteller:	EA Sports
Testversion:	Beta vom Oktober '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: 3Dfx in Vorbereitung (per Patch)
Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

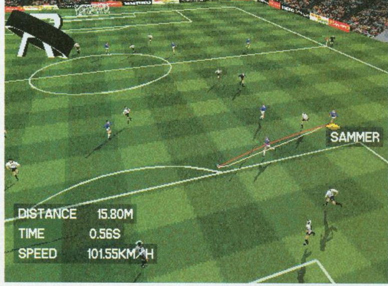
Grafik:	70	**Sound:**	80
Einstieg:	70	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 76

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Actua Soccer 2

Advent, Advent, der Strafraum brennt: Auch in der kalten Winterzeit ein Fußballspiel steht stets bereit. Die aktuelle Offerte von Gremlin setzt auf Tempo und Action.



Drolliger Einfall: Ball-Bewegungslinien und Tempoangaben würzen die Wiederholungen nach einem Torerfolg.

Wird durch den Werbeeinsatz von Manfred Krug die Telekom zu einem liebenswerteren Unternehmen? Kann Claudia Schiffers steifes Grinsen die Absatzchancen eines stoffeligen Kompaktautos verbessern? Und welches Fußballspiel ist besser – das von Lodda Matthäus, Icke Häßler, Sean Dundee oder Alan Shearer? Letzterer Heroe des getretenen Balles kickt zwar nicht in der Bundesliga, aber als Aushängeschild von Gremlins »Actua Soccer 2« hat der Engländer internationale Ausstrahlung. Shearer gilt als gefährlicher Nationaltorjäger, doch der kühle Spieletester läßt sich nicht vom Promi-Charme erwärmen. Der will nicht nur Tore, sondern auch eine schöne Steuerung, famose Grafik und Spielspaß in »La Ola«-Dimensionen sehen.

Bei Actua Soccer 2 sind Sie schnell im Geschehen. Die Steuerung kommt mit vier Feuerknöpfen aus; namentlich für Schuß, Paß, Befreiungsschlag und Turbo-Sprint. Durch Doppelklicks und Kombinationen lösen Sie Spezialtricks wie Doppelpaß oder freche Heber aus. Schillern Dreieck, Kreis oder Quadrat an unseres Spielers Stollen, muß dies nicht gleich Phobien ob in Schulzeiten erlittener Geometrie-Traumata hervorrufen. Die Quadratur des Kreises informiert Sie vielmehr, daß Ihre Figur eine gute Querpaß-Position erreicht hat. Das Dreieck kündet schlichtweg vom Ballbesitz Ihres Spielers.

Die zügige 3D-Grafik bietet die übliche Auswahl mehr oder weniger spektakulärer Kameraansichten. Wind und Wetter werden nicht ständig netter. Auch bei Nieselregen und Schneefall müssen die Herren Fußballer ran, die bei letzterem Klima drollige Fußspuren auf der Schneedecke hinterlassend. Da dreht man gleich die Heizung höher; großartig anders spielt es sich aber auch nicht. Neben vierklassiger Nationenliga und Pokal-KO gibt es den nicht unwitzigen Szenario-Modus. Hier springen Sie mitten in ein laufendes Match und müssen in den Schlußminuten



Gekickt wird bei Nacht, Nebel und Schnee. Die Auswahl an Kamera-Blickwinkeln ist nicht minder abwechslungsreich.

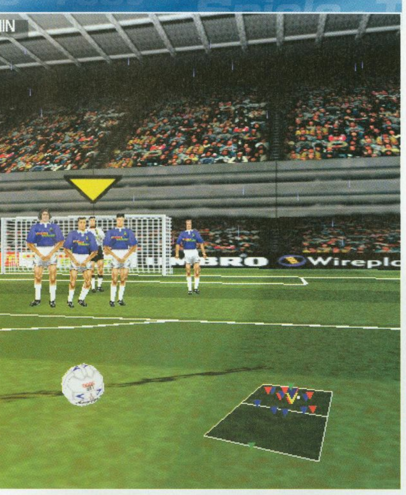
Heinrich Lenhardt ★★★★

Das erste Actua Soccer (in Deutschland unter dem Namen der unschuldigen TV-Sendung »ran« erschienen) habe ich als »schnell und hirnlos« in Erinnerung. Das abenteuerliche Aufprallverhalten des Balls sorgte seinerzeit für interessante Diskussionen über die Schwerkraftverhältnisse in der Hemisphäre der Programmierer.

Teil 2 ist ein deutlicher Fortschritt: Die Steuerung entwirrt, das Tempo weiterhin hoch, die geistige Frische der Computerkicker nicht mehr gar so erbärmlich. Unterhaltsam und (auch ohne 3D-Karte) flott, da bolzt man ganz gerne mal drauflos. Als ernsthaftes Fußballspiel mag ich's allerdings kaum bezeichnen. Realistischer Spielaufbau à la »FIFA« ist weniger gefragt, das Überbrücken des Mittelfelds ist ein Klacks. Weiter Torabschlag, ein paar Schritte machen und schon steht man im Sechzehner.

Wer realistische Sportsimulationen bevorzugt, stößt schnell an die Grenzen von Actua Soccer 2. Als fröhlichen Bier- und Brezel-Kick ohne akademische Ansprüche kann ich es aber empfehlen.

- **+ Sehr schnelles Tempo-Fußball**
- **+ Leichte Steuerung**
- **+ Viel Action ...**
- **– ... aber wenig Hirn**
- **– Simpler Spielaufbau**



Freistoß-Vorbereitungen mit Direct3D-Grafik: Gelassen die Schußrichtung wählen und dann hämmern oder lupfen.

Vorsprünge verteidigen oder Rückstande aufholen. Vier Schwierigkeitsgrade und 64 Nationalteams sorgen für individuelle Streßbelastung. Die Spielernamen sind realistisch und relativ aktuell; per Editor ändern Sie vorhandene Datenbestände beliebig. Handgemachten Teams steht eine bestimmte Anzahl an Talentpunkten für den Kader zur Verfügung. Verteilen Sie das Reservoir brav auf alle Kicker oder leisten Sie sich einige starke Stars, die von minderbemittelten Wasserträgern umgeben sind? (hl)



Schnellen Nervenkitzel bietet der Sprung in ein Szenario, bei dem Sie die letzten Minuten einer laufenden Partie bestreiten.

Actua Soccer 2

Hersteller:	Gremlin
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–6 (an einem PC, Netzwerk)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	3Dfx, Power VR, Direct3D
Hardware, minimum:	Pentium/60, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 72

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Kick Off 98

Für die Neuauflage der berühmt-berüchtigten Soccer-Serie wurde das »kicker-sportmagazin« als Lizenzpartner gewonnen. Kann bei soviel geballter Fußball-Kompetenz noch was schiefgehen?



▲ Verzweiflung in der deutschen Abwehr: Da ist nichts mehr zu machen.

▲ Ärgerlich: Die eingeblendeten Spielernamen verdecken oft den Ball.

Anco setzt bei »Kick Off 98« ganz auf die kommende Fußball-Weltmeisterschaft in Frankreich. Mit 120 Nationalmannschaften können Ligen, Freundschaftspiele, selbstdefinierte Turniere, Trainingseinheiten, Pokalwettbewerbe und natürlich die WM bestritten werden. Club-Mannschaften sind nicht enthalten. Während die Spieler der ausländischen Teams korrekt benannt sind, hüpfen bei den Deutschen recht lustige Gesellen umher. »A. Khelar« oder »S. Klonesmane« würde man eher bei Nigeria vermuten. Alles kein Problem, im Editor können derart verunstaltete Namen rasch korrigiert werden.

Gesteuert werden die Polygon-Kicker am besten mit einem Gamepad. Bis zu sechs Feuerknöpfe können mit Aktionen wie Hackentrick, Sprint, antäuschen oder Doppelpaß belegt werden. Obwohl das Sidewinder-Joypad empfohlen wird, mußten wie das Programm mehrfach starten, bis dieses auch wirklich erkannt wurde. Leider ist es nicht möglich, den zu steuernden Spieler manuell per Knopfdruck auszuwählen. Kick Off 98 aktiviert immer den Kicker, der am nächsten zum Ball steht.

Verwunderung macht sich über die Spielstärke der Computergegner breit. Nicht selten wird das ganze Mittelfeld schwindelig gespielt und Abwehr samt Torhüter überwunden, bevor der Stürmer das Leder gnadenlos über die Latte bolzt.

Technik-Tip: Wer nur einen Pentium/133 sein eigen nennt, sollte auf jeden Fall die DOS-Version starten, da diese sogar mit der Auflösung 800 mal 600 weitaus flüssiger läuft als die Windows-Version mit geringerer Pixelzahl. Außerdem empfehlen wir, den ohnehin langweiligen Kommentar abzuschalten. Ansonsten riskieren Sie ein Stocken des Spieles, sobald der Reporter einen Kicker beim Namen nennt. **(Thierry Miguet/hl)**

▲ Die Taktiken der Mannschaften werden ansprechend dargestellt.

◀ Bei dieser Vorrunden-Auslosung sollte das Weiterkommen für die Deutschen kein großes Problem darstellen.

Thierry Miguet ★★

Ich verfluche noch heute den Spieledesigner, der als erster die Meinung vertrat, durch Fouls und Grätschen eine Fußball-Simulation realistischer gestalten zu können. Dazu ein Zitat aus der Kick Off 98-Dokumentation: »Versuchen Sie den ballführenden Spieler zu stoßen. Sobald er ins Straucheln kommt, sollten Sie ihn am Trikot ziehen«. Das trifft ziemlich genau ins Schwarze. Kaum führe ich den Ball, versucht der Gegner mich schon zu Sturz zu bringen – natürlich ohne Verwarnung. Wer mit den gleichen Mitteln zurückzuschlagen will, wird ernüchtert. Dank der grandiosen Idee, immer dem am nächsten zum Ball stehenden Spieler die Steuerung zu überlassen, springt die Leuchtmarkierung beim exzessiven Doppelpaßspiel des Computers wild blinkend unter meinen Kollegen umher. Ärgerlich, denn gute Ansätze wie die Schußsteuerung sind durchaus vorhanden.

+ Komplette WM-Endrunde

− Vertrackte, unnötig komplizierte Steuerung

− Technische Mängel

Kick Off 98

Hersteller:	Anco	**3D-Karten:** -
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95	Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:**
Multi-Player:	1-4 (an einem PC, Netzwerk)	Pentium/166, 16 MByte RAM
Ca.-Preis:	80 Mark	

PC PLAYER Wertung

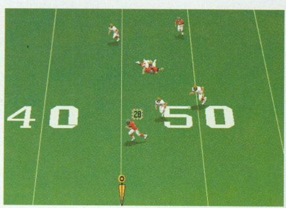
Grafik:	40	Sound:	50
Einstieg:	20	Komplexität:	60
Steuerung:	20	Multi-Player:	40

Spielspaß: 38

Sportspiel für Profis

DSF Football pro 98

Der nächste Vertreter der amerikanischen »Front Page Sports«-Serie kommt in Deutschland unter dem Titel »DSF Football Pro 98« auf den Markt. Bis auf aktualisierte Spielernamen der National Football League und dem Bonus-Statistikprogramm »Lead Dog Stats« sind jedoch keine nennenswerten Veränderungen gegenüber dem in Ausgabe 3/97 getesteten Vorgänger zu finden. Die optische Umsetzung ist stimmig, die Stadionatmosphäre hingegen wirkt enttäuschend. Howard Davis' zusammenfassende Kommentare sind gut gelungen. Frustrierend nicht nur für Einsteiger bleibt die verschlimmbesserte Bedienung im ganzen Spiel. Von der Zusammenstellung einer Liga bis hin zur Auswahl der Spielzüge hat es Sierra nicht geschafft, eine intuitive Benutzeroberfläche zu gestalten. (ab)



Der Running Back von Tampa Bay erläuft einen weiteren First Down gegen die 49ers.

Alex Brante ★★★

Seit Ewigkeiten verfolge ich schon die Geschehnisse in der NFL (wenngleich mein Lieblingsteam, die New York Jets, bevorzugt in niederen Tabellenregionen vegetieren). Entsprechend stark interessieren mich PC-Versionen, die mir die unglaubliche Zugvielfalt dieser Sportart zu Hause simulieren.
Leider bleibt auch das 98er-Update der Front Page Sports-Serie in puncto Präsentation und Bedienung hinter dem Konkurrenten aus dem Hause EA Sports zurück. Andererseits bietet DSF Football Pro 98 eine enorme Komplexität und absolut realistisches Spielgeschehen. Extreme Puristen toben sich hier nach Herzenslust aus, Einsteiger und Normalspieler greifen lieber auf Madden NFL zurück.

+ NFL ganz realistisch

− Staubtrocken und schwer

DSF Football pro 98

Hersteller:	Sierra	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom Okt. 97	Hardware, minimum:	Pentium/60, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/90, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1–2 (an einem PC)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

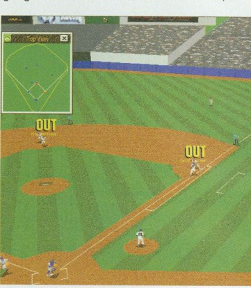
Grafik:	50	Sound:	40
Einstieg:	20	Komplexität:	70
Steuerung:	40	Multi-Player:	50

Spielspaß: 56

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

DSF Baseball pro 98

Die Faszination von American Football und Basketball springt immer stärker auf Deutschland über. Nur Amerikas ehrwürdige Nationalsportart Baseball bleibt für die meisten Europäern ein Buch mit sieben Siegeln. Dabei sind Regelwerk sowie Spielweise leicht verständlich. Mit »DSF Baseball Pro 98« haben Sie eine gute Gelegenheit, sich in die Materie hineinzufinden. Im Vergleich zu seinem Vorgänger bleibt die Grafik weiterhin trist, die Spieltiefe hat sich jedoch deutlich verbessert. Besonders der Managerteil wurde komplett herausgeputzt, und im Karrieremodus beobachten Sie sogar, wie aus Ihren Rookies alte Hasen werden. Entscheiden Sie sich auf jeden Fall für eine dicke Festplatteninstallation, da sonst die Spielbarkeit maßgeblich leidet. (ab)



Ein feines Double-Play von Atlanta beschert New York das Aus im fünften Inning.

Alex Brante ★★★

Eigentlich ist Baseball ein ziemlich unkompliziertes und auch etwas ödes Spiel. Trotzdem haben es über die Jahre hinweg immer wieder Simulationen geschafft, Spannung zu erzeugen.
Leider trifft dies nur teilweise auf DSF Baseball Pro 98 zu. Der Realitätsgrad ist äußerst lobenswert, die lange Spieldauer im Saison- oder Karrieremodus läßt aber bald Langeweile aufkommen. Selten sind die Bases mal im entscheidenden letzten Inning »loaded«, wo es wirklich auf den nächsten Schlag ankommt; häufig dümpelt das Spiel nur so vor sich hin. Nur Baseball-Besessene sollten sich ans Schlagmal wagen. Die werden dann auch mit Statistiken und differenzierten Optionen verwöhnt.

+ Baseball für Kenner

− Zu trocken, kaum Abwechslung

DSF Baseball pro 98

Hersteller:	Sierra	3D-Karten:	–
Testversion:	Importversion 1.1	Hardware, minimum:	Pentium/90 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1–2 (an einem PC)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

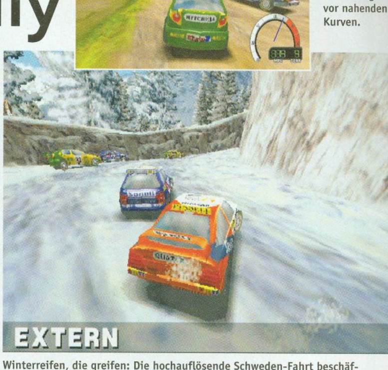
Spielspaß: 63

Serienmäßiges Navigationssystem: Pfeile warnen rechtzeitig vor nahenden Kurven.

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Bleifuss Rally

Die bleierne Zeit hält an. Virgins »Bleifuss« fährt mit seinem bewährten Action-Rennkonzept ins Grüne: vertrautes Fahrgefühl auf neuen Holperpisten.



Winterreifen, die greifen: Die hochauflösende Schweden-Fahrt beschäftigt Ihren Pentium hart. Ohne 3Dfx-Karte läßt sich die Detailfülle kaum flüssig genießen.

Alle Jahre wieder kommt das Christkind und beschert uns neben festtäglichen Familienkrächen und einer Überdosis Lebkuchen die Neuauflagen bewährter Spieleserien. EA Sports ist mit seiner 98er-Kollektion der Recycling-King, doch die Kunst des Aufwärmens beherrschen auch diverse Mitbewerber. Virgin entläßt nun das dritte Rennspiel seiner »Bleifuss«-Serie aus der Garage. Und weil die ewigen Zahlenanhäufungen auch keinen mehr faszinieren, heißt Blei 3 kurzerhand »Bleifuss Rally«.

Auf sieben schönen Strecken plus verstecktem Bonuskurs fetzen Sie in gewohnter Action-Manier um Meisterschaftspunkte. Das Reisebüro meint es gut mit uns: Toskana, China und Arizona gehören ebenso zu den Stationen wie das schlechtwettrige Großbritannien oder skandinavische Skigebiete. Der vielzitierte Bleifuß sollte öfters mal pausieren, da es im Streckenverlauf reichlich rutschigen Bodenbelag und heftige Kurven gibt. Das Mini-Tuning vor jedem Rennen wird dadurch wichtiger: Wer mit Schönwetter-Reifen den Schnee attackiert, hat wenig Aussichten aufs Siegertreppchen. Dieser punkteträchtige Parkplatz wird auch von fünf computergesteuerten Gegnern angestrebt.



Unbeschleunigte Mittelklasse-PCs weichen lieber auf die niedrige Auflösung aus.

Gemein und motivierend: Lediglich vier Strecken sind anfangs zugänglich. Indem Sie die Gesamtwertung in vier verschiedenen Ligen gewinnen, verdienen Sie sich allmählich die restlichen Pisten dazu. Damit dies nicht gar so frustrierend verläuft wie bei Bleifuss 2, läßt sich jetzt die Stärke der Computerautos in drei Stufen einstellen. Zwischen den Rennen speichern bleibt nach wie vor verwehrt; Sie müssen die Liga in einem Rutsch meistern.

Als erster Bleifuss unterstützt Rally 3Dfx-Karten. Dann können Sie sich hohe Auflösung und Farbtiefe samt Außenansicht plus Rückspiegel geben, ohne daß die Grafik lahmt. **(hl)**



Passen Sie Ihre Bereifung der Witterung an.

Heinrich Lenhardt ★★★★

Angesichts des neuen »Bleifuss« bin ich nicht gerade von den Socken. Der Namenszusatz »Rally« verheißt großartige neue Dinge, aber eigentlich handelt es sich nur um Bleifuss zweieinhalb. Die Pisten sind buckliger und verschmutzter, das prinzipielle Action-Fahrgefühl wirkt jedoch sehr vertraut. Keine schlechte Sache, schließlich gilt der Vorgänger als eines der spannendsten Action-Rennspiele. Nur mag mich dieser Bleifuss-Update angesichts der momentanen Rennschwemme nur bedingt vom Fahrersitz reißen. Lohnend ist der Kauf für 3Dfx-Besitzer. Endlich erschließen sich die schönen Strecken mit feinen Farbnuancen bei geschmeidigem Tempo, was gleich ein erhabeneres Spielgefühl bewirkt. Für ein paar fröhliche Spritztouren ist Bleifuss Rally prima geeignet. Wer eher ernsthaftere Fahrfreuden anstrebt, orientiert sich hingegen in Richtung der neuen Simulationen von UBI-Soft oder Microsoft.

- **+ Günstiger Preis**
- **+ Solider Action-Spaß**
- **+ Schön + fix ...**
- **– ... aber nur mit 3Dfx**
- **– Wenig Neues**

Bleifuss Rally

Hersteller:	Virgin	**3D-Karten:**	3Dfx
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:**	Pentium/60, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-2 (PC), -6 (Netzwerk)		
Ca.-Preis:	70 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

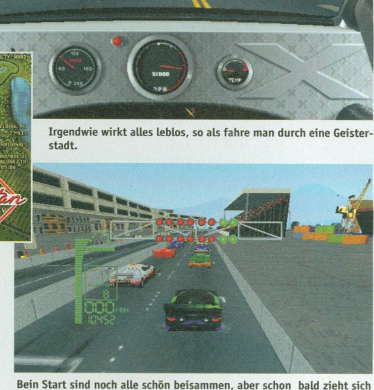
Spielspaß:





Rennspiel für Profis

X-Car Experimental Racing



Irgendwie wirkt alles leblos, so als fahre man durch eine Geisterstadt.

Elch laß nach: Die A-Klasse zu kippen, bringt auch keinen Nervenkitzel mehr. Wann bietet sich schon mal die Möglichkeit, geheime Prototypen futuristischer Autos auf der Straße zu testen?



Der Gratton Raceway fällt in die Kategorie »schwer«.

X-Car trägt den Untertitel »Experimental Racing«, der sich auf die 17 zur Auswahl stehenden Fahrzeuge bezieht. Diese sind nämlich durch und durch futuristisch angehaucht, was aber im großen und ganzen keinen Unterschied zu anderen Rennspielen macht. Die Optionsvielfalt sowie der Rennablauf mit all seinen Flaggen erinnert etwas an »Indy Car Racing« ab. So kann die Anzahl der Fahrzeuge wie auch die Stärke der Konkurrenz individuell bestimmt werden. Mit eingeschalteter Lenk- und Bremshilfe vermeiden Sie zwar den unangenehmen Kontakt mit der Streckenbegrenzung, fahren aber dem Feld weit hinterher. Die Rennlänge kann bis zu 100 Runden betragen, wobei bei längerer Spieldauer Pitstops für Reparaturen und Nachtanken nötig sind.

Ausschlaggebend für den Erfolg ist das Setup am Wagen, welches Sie für jede der elf Strecken neu justieren sollten. Telemetriedaten geben genaue Auskunft über die Effizienz der Einstellungen an den Flügeln, Bremsen, der Aufhängung und ähnlichem. Empfehlenswert sind daher Übungsrunden vor der Qualifikation, die wie bei der Formel 1 Ihren Startplatz bestimmen. Sowohl Solisten als auch Mehrspieler wählen zwischen dem Einzelrennen oder der Meisterschaft, die jedoch äußerst lieblos präsentiert wird. Sie selbst entscheiden, aus wie vielen Kursen eine Saison bestehen soll, ansonsten bietet Ihnen das Programm nur eine schlichte Tabelle nach jedem Rennen.

Auf der Strecke steuert sich Ihr Untersatz wie ein störrischer Esel, und selbst wenn Sie durch eine Stadt fahren, herrscht geisterhafte Einöde. Das Feld zieht sich schnell weit auseinander, so daß nur selten Überholmanöver stattfinden. **(ab)**

Bein Start sind noch alle schön beisammen, aber schon bald zieht sich das Feld auseinander.

Alex Brante ★★

Irgendwie paßt bei X-Car vorne wie hinten nichts zusammen. Futuristische Fahrzeuge gepaart mit kompliziertem Setup-Feintuning und einem Rennablauf ganz nach dem Vorbild der amerikanischen Indy-Car-Serie – alles sehr merkwürdig. Vor allem enttäuschte mich die Grafik und die störrische Steuerung sowie das monotone Motorengeräusch, das mich auf meiner einsamen Fahrt begleitet.

Dann wäre da noch das penibel genau zu nehmende Feintuning am Wagen, was deutlich Simulationsveteranen ansprechen möchte. Leider kann der Realismusgrad im Rennen selbst nicht mithalten: Zu sagen, der Wagen würde wie ein Flummi von der Bande abprallen, wäre noch untertrieben. Eine witzige Kleinigkeit hat mir dann doch gefallen: Mit dem PaintShop kann ich die Flitzer individuell bemalen.

- **+ Viele Einstellungsoptionen**
- **– Extrem langweiliger Rennverlauf**
- **– Unrealistisches Fahrverhalten**

X-Car – Experimental Racing

Hersteller:	Bethesda	**3D-Karten:** 3Dfx
Testversion:	Import-Version 1.0	**Hardware, minimum:** 486/DX2, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	
Sprache:	Englisch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Multi-Player:	1–8 (Modem, Netzwerk)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	20
Einstieg:	20	Komplexität:	50
Steuerung:	30	Multi-Player:	40

Spielspaß: 33

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Men in Black

Sie sind so cool, daß selbst Aliens vom Planeten Hoth zitternd nach ihrem Wintermantel greifen. Die »Men in Black« retten erneut die Welt: mit losem Mundwerk, riesigen Kanonen und ultraschwarzen Anzügen.

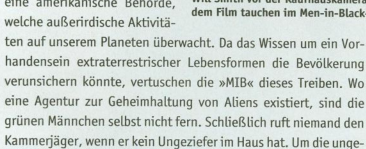


Will Smith vor der Kaufhauskamera: Charaktere und Schauplätze aus dem Film tauchen im Men-in-Black-Spiel wieder auf.

Für alle Erdlinge, deren letzter Kinobesuch Monate zurückliegt und die bei Männern in schwarzen Anzügen unweigerlich an Bestattungsunternehmer oder die Blues Brothers denken, an dieser Stelle ein kurzer Abriß: Die Organisation »Men in Black« ist eine amerikanische Behörde, welche außerirdische Aktivitäten auf unserem Planeten überwacht. Da das Wissen um ein Vorhandensein extraterrestrischer Lebensformen die Bevölkerung verunsichern könnte, vertuschen die »MIB« dieses Treiben. Wo eine Agentur zur Geheimhaltung von Aliens existiert, sind die grünen Männchen selbst nicht fern. Schließlich ruft niemand den Kammerjäger, wenn er kein Ungeziefer im Haus hat. Um die ungestörte Arbeit der MIB zu gewährleisten, bleibt also nichts anderes übrig, als diese ebenfalls vor der Öffentlichkeit zu schützen (und weil die ganze Vertuschungsarbeit gerade so richtig Spaß macht, verbirgt man sie kurz entschlossen auch vor dem eigenen Auftraggeber, nämlich der amerikanischen Regierung). Die Angestellten dieses dubiosen Betriebs zeichnen zwei Charakteristika aus: Sie haben keine Vergangenheit, und sie mögen ihre Anzüge wie ihren Kaffee: schwarz.

Gremlin Interactive hat nun scheinbar ein Abkommen mit den Alienjägern ausgehandelt. Somit dürfen Computerspieler weltweit den Alltag der MIB nachvollziehen und zwar in Form eines an »Resident Evil« erinnernden Action-Adventures. Aus wechselnden Kameraperspektiven steuern Sie Ihr Bildschirmego durch 200 Schauplätze. Wahlweise stehen Ihnen hierfür der New Yorker Ex-Cop James Edwards (Will Smith), der geheimnisvolle Agent K (Tommy Lee Jones) oder die charmante Gerichtsmedizinerin Laurel Weaver (Linda Fiorentino) zur Verfügung. Alle Charaktere sind ihren Schauspielerpendants nachempfunden – nicht nur bei den Gesichtszügen, sondern auch in Sachen flapsiger Sprüche. Mit einem der drei durchqueren Sie die hochauflösenden Einsatzgebiete in der Antarktis, im Dschungel oder in unterirdischen Alienbasen. Besagte Missionen werden durch cartoonartige Diashows eingeleitet, die der MIB zu Grunde liegenden Comicserie Rechnung tragen.

Das Waffenarsenal, welches Sie unterwegs gegen unterschiedlichste Aggressoren einsetzen, entspricht ebenfalls dem Filmvorbild. Die »Noisy Cricket«, der »Series 4 De-Atomizer« oder die »Pulsar Arm Cannon« erscheinen frisch aus der Requisite gemopst. Bei soviel Authentizität darf natürlich auch der aus Funk und Fernsehen bekannte »Neutralyser« nicht fehlen. Während jedoch dieses stabförmige Blitzlichtgerät im Film bei etwaigen Opfern für anhaltende Amnesie sorgt, beschränkt sich seine Funktion im Spiel auf das Paralysieren von Gegnern. Damit das Ganze nicht in hirnloses Gemetzel ausartet, warten außerdem Rätsel



Volker Schütz ★★★

Erschreckend hoch ist die Anzahl der Programme, die mich in letzter Zeit durch ihre bestechende Grafik blendeten, nur um wenige Minuten später eine Sprosse der Spielspaß-Leiter zu verfehlen. MIB ist so ein typischer Fall. Mag der Prinz von Bel Air durch noch so schicke Rendergrafiken schleichen und lustigen Aliens die Köpfe wegschießen, wenn die Steuerung und Kollisionsabfrage nicht stimmen, hilft das alles nichts.

Gleich zu Beginn sitzt Will Smith beispielsweise in einer Mülltonne fest. Bis ich die winzige Pixelecke gefunden habe, an der er sich dazu entschließt, das stinkende Behältnis mit elegantem Sprung zu verlassen, verstreicht fast eine halbe Stunde. Das darauf folgende Gefecht steigert den Frust ins Unermeßliche: Will dreht sich mit gezückter Knarre nur ruckelig und verfehlt permanent sein Ziel. Entschließe ich mich in den Nahkampfmodus zu gehen, ende ich wenige Minuten später, Gesicht nach unten, in der Gosse. Als trotz antiproportionalem Verhältnis von Munition und Gegnern der erste Level überwunden ist, verstärkt sich der Adventure-Charakter von MIB. Wegen der schlechten Kollisionsabfrage bleibt es jedoch fast unmöglich herauszufinden, welche Gegenstände mein Agent benutzen kann und welche nicht.

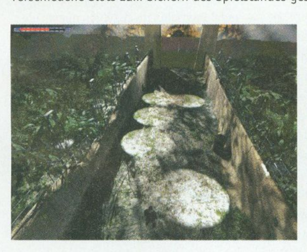
- + Coole Protagonisten
- + Original Schauplätze aus der Filmvorlage
- − Grauenhafte Steuerung
- − Frustgefahr durch unfaire Stellen



Unter der Forschungsstation in der Arktis wartet die Alienbasis mit bizarrer Inneneinrichtung auf, ...

... und dabei handelt es sich nicht nur um tiefgefrorene Agenten.

unterschiedlicher Natur auf Sie. Neben dem Adventure-üblichen Transportieren und Benutzen von Gegenständen erfordert MIB das Absolvieren von Jump-and-run-Abschnitten, das Hantieren mit Schaltern und Knöpfen, kleine Logikpuzzles und das Bewältigen diverser Zeitlimits. So müssen Sie etwa zu Beginn des Spiels eine fröhlich tickende Bombe entschärfen oder in einer virenverseuchten Alienbasis schnellstmöglich nach einem Gegenmittel suchen. Wie Sie sehen, Geheimagenten leben gefährlich. Da dies niemand besser wissen kann als die MIB selbst, ist für neun verschiedene Slots zum Sichern des Spielstandes gesorgt. **(vs)**



Gerät Will in einen der Suchscheinwerfer, bläst ihm die erstaunlich zielsichere Selbstschußanlage die Lichtlein aus, seine, um genau zu sein.

Men in Black

Hersteller:	Gremlin	**3D-Karten:** geplant
Testversion:	Beta vom 12.10.	**Hardware, minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM
Multi-Player:	–	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	50	Komplexität:	70
Steuerung:	30	Multi-Player:	—

Spielspaß: 55



Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Hellfire

Sie halten Dämonen für faulige Weicheier? »Diablo« war nur ein schwächlicher Jammerlappen? Dann bringen wir frohe Nachricht: Die Hoheit der Unterwelt sorgt mit der Zusatz-CD »Hellfire« für knallharten Dungeon-Nachschub.

Das letzte Jahr zog sich für den Fürsten der Finsternis »Diablo« in die Ewigkeit: Immer wieder flitzten Scharen mutiger Helden durch sein teuflisches Eigenheim und machten ihm das Leben buchstäblich zur Hölle. Da Sierra das rote Ungetüm ein wenig entlasten wollte, engagierten sie für die Erweiterungs-CD »Hellfire« rasch zwei alternative Schreckensbringer. Einer der beiden hört auf den Namen Na-Krul. Er ist ein ehemaliger Kollege von Diablo, der in einer vierstöckigen Krypta neben der bekannten Kathedrale residiert, in der sich beispielsweise auch der bekannte Widerlinge »Butcher« ein gemütliches Plätzchen eingerichtet hat. Na-Kruls grauenvolle Behausung ist bis zum Rand gefüllt mit Monstern, die selbst den tapfersten Recken das Fürchten lehren: Vermodernde Leichengräber, steinerne Minotauren und Wesen, die wohl bei einem Unfall in einem Labor für Gentechnik entstanden. Die zweite Urlaubsvertretung Diablos, eine Insektenkönigin, belästigt die Welt anderweitig. Sie höhlt die gesamten Ländereien mit schleimiger Kerbtierarchitektur aus. Also wiederum vier glitschig-grüne Stockwerke, die ihrer Erforschung harren, bevölkert mit einigen Skurrilitäten aus der Insektenwelt.



Wenn auch die Waffen im großen und ganzen unverändert blieben, stehen wenigstens einige neue Charaktere in der Landschaft herum.

Der Na-Krul ist ein böser Scherge Diablos und außerdem ein ehrfurchtgebietender Endgegner.

Da die Zahl der Bösewichter enorm anstieg, braucht natürlich auch die Seite der Helden Unterstützung. Neben Kämpfer, Magier und Bogenschützin zieht von nun an eine vierte Charakterklasse durch feuchte Gemäuer: der Mönch. Seine Spezialitäten sind handfeste Prügeleien und der Stockkampf. Er verursacht mit beiden nicht nur viel Schaden, mit Stäben aller Art bewaffnet, fällt er sogar mehrere Gegner auf einmal an. Rüstungen senken die »Amor Class« des agilen Herrn. Zusätzlich verfügt der Ordensmann über eine neue Fähigkeit, den Searching-Skill. Damit entdeckt er selbst gut versteckte Gegenstände in den schlecht beleuchteten Gängen der Dungeons. Es ist ja allgemein bekannt, daß gerade magischer Klimperkram wie leicht zu übersehende Ringe und Amulette eine tragende Rolle in Diablo spielt. In diesem Bereich gibt es in Hellfire einige Neuerungen. Als Beispiel wären da die verschiedenen Ölfläschchen: Das eine repariert kaputte Rüstungen und Waffen, das andere erhöht deren Lebenserwartung, ein drittes vereinfacht das Treffen der Gegner und wieder ein weiteres verstärkt den verursachten Schaden. Ferner findet der aufmerksame Abenteurer diverse magische Runen. Darauf liegen Zauber wie Blitz- oder Flammensprüche, die aktiviert werden, wenn ein argloses Monster über den zuvor geschickt plazierten Runenstein stolpert.

Die Programmierer spendieren nicht nur einige neue Gegenstände; das bekannte Waffensammelsurium wurde zudem um einige magische Fähigkeiten bereichert. Manches Mordinstrument verdoppelt gelegentlich ihre Feinde (den Erfahrungspunkten sehr zuträglich), legt den Schadensbonus nach dem Zufallsprinzip fest oder frischt, wie etwa der Manastab, den Vorrat magischer Ener-

Volker Schütz ★★★★

Es wäre schön gewesen, Hellfire nicht nur mit weiteren Kerkern, sondern auch mit wirklich neuen Artefakten auszustatten. Veränderte magische Attribute sind ein netter Anfang, gehen meiner Meinung nach aber nicht weit genug, es fehlt die grafische Gestaltung. Ein Schwert sieht wie das andere aus; zumindest die in Alien-Eiern gefundenen Schneidewerkzeuge könnten etwas schriller gestylt sein. Auch die Anzahl der Unique Items wirkt etwas kümmerlich.

In Anbetracht der Tatsache, daß es sich ja schließlich nur um ein preiswertes Add-on handelt, kann ein echter Fan trotz dieser Kritikpunkte dem Kauf nicht widerstehen. Dafür sind die acht Zusatzlevel einfach zu stimmungsvoll und die dämonische Horden zu fürchterlich. Ferner bietet der neue Charakter allen passionierten Einzelkämpfern eine gute Gelegenheit, zum wiederholten Male gegen Diablos Truppen in den Kampf zu ziehen. Zusätzlich erhöht der frei wählbare Schwierigkeitsgrad die Langzeitmotivation erheblich.

- **+ Neue Charakterklasse**
- **+ Schicke Monster**
- **+ Schwierigkeit für Solisten einstellbar**
- **− Nur zwei neue Grafik-Sets**
- **− Kaum frische Gegenstände**



Die häßliche Insektenkönigin versucht mit ihrem Bau die Diablo-Ländereien zu unterwandern.

gie wieder auf. Die Ergänzung von »Unique Items« hingegen ist eher spärlich. In diese Kategorie gehört das begehrte »Auric Amulett«: Es verdoppelt die Goldmenge, die der Charakter durch die Gegend schleppen kann.

Allen Magiern bietet Hellfire neue Zauber, wie etwa den Warp, der den Anwender zum Levelanfang teleportiert. Die Lightning-Wall entpuppt sich als Wand aus knisternden Energiebündeln, während der Reflection-Spruch angericheten Schaden auf den Angreifer zurückleitet.

Leider läßt sich Hellfire nur im Solomodus spielen, Netzwerkpartien sind somit nicht möglich. Dem einsamen Streiter verhilft es allerdings zu einem weiteren Vorteil: Wie im Netzwerkmodus sind nun auch im normalen Spiel die Schwierigkeitsgrade Normal, Nightmare und Hell frei wählbar. Bitte beachten Sie, daß diese Zusatz-CD nur in Verbindung mit dem Diablo-Hauptprogramm läuft. **(vs)**



Diese beiden Eingänge zieren die acht neuen Level von Hellfire.

Hellfire			
Hersteller:	Sierra	**3D-Karten:** –	
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	40 Mark		

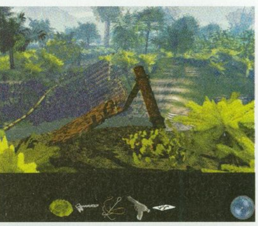
PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	80	Multi-Player:	—

Spielspaß: 74

Adventure für Einsteiger

Area-D



Vor uns haben Buschmenschen die Hängebrücke zerstört. Offenbar wollen sie mit den Dreharbeiten zu Area-D nichts zu tun haben.

Unter »Myst«-eriösen Umständen verschwindet im südamerikanischen Dschungel eine Gruppe Forscher. Obwohl deren Anzahl an der Weltpopulation gemessen zu vernachlässigen ist (und überdies die Vermutung naheliegt, daß sich das faule Pack cocktailschlürfend an der Copacabana räkelt), entspricht der Spieler dem Wunsch seines Auftraggebers und zieht Erkundigungen über den Verbleib der Vermißten ein.

Im Urwald angekommen, entdeckt er, was den zuvor Erwähnten tatsächlich widerfuhr. Das unglückliche Forscherteam verschlug es an einen der Orte, an dem die Evolution mit langen T-Rex-Schritten vorbeistapfte und Dinosaurier noch zum Dschungelinventar gehören. Wacker ergreift der Spieler die Machete und durchquert zur Rettung der Truppe unzählige Renderbildchen. Hierbei sammelt er allerlei Objekte, die er anderwärtig ihrer rätselhaften Bestimmung zuführt. **(vs)**

Volker Schütz ★

Meine Theorie ist folgende: Das Aussterben der Dinosaurier hängt mit einer Verwirbelung im Zeit-Raum-Kontinuum zusammen. Irgendein Zufall transportierte einen Laptop samt frisch installierter Area-D-Version in die Kreidezeit. Eine Gruppe Brontosaurier versammelte sich interessiert um das merkwürdig aussehende Gerät und verstarb kurze Zeit später an dem Pendant zum menschlichen Lachkrampf. Die monotonen Dialoge und albernen Hampeleien der »professionellen Schauspieler« trieben sie in den Tod. Den Rest der echsenartigen Bevölkerung rafft die obskuren Rätsel dahin. Ich stelle fest: Kein Vulkanausbruch, keine Meteore – nein, Area-D hat die Saurier ausgerottet!

+ Schön bunt
− Kostet Geld
− Alles andere

Area-D			
Hersteller:	ARI-Data	**3D-Karten:** –	
Testversion:	Release 1.0	**Hardware, minimum:**	486/66, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	50 Mark		

PC PLAYER Wertung

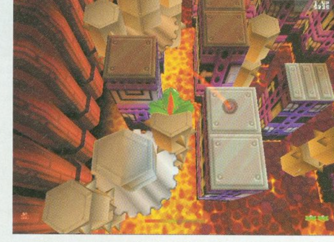
Grafik:	20	Sound:	10
Einstieg:	30	Komplexität:	20
Steuerung:	30	Multi-Player:	—

Spielspaß: 19

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

Frogger

Er ist klein, grün, quakt und hat schon ganze Spielergenerationen glücklich gemacht. Jetzt feiert das berühmteste Amphibium der Software-Geschichte ein quirliges Comeback.



Nur mit Fingerspitzengefühl kommt man in der Industriewelt weiter.

▲ Sogar das Timing wurde vom Klassiker für den ersten Level übernommen.



Bis zu vier Spieler können per Splitscreen gegeneinander antreten.

Im Jahre 1981 kamen die entscheidenden Spieldesign-Impulse aus den Arkaden. In jener Ära primitiver Weltraumschlachten machte »Frogger« mit seiner grenzenlosen Niedlichkeit Furore. Ziel war es, fünf Frösche über eine vielbefahrene Straße und einen mit Baumstämmen und Krokodilen überfüllten Fluß zu führen. Daß diese simple Idee auch 16 Jahre später kaum etwas von ihrem Reiz verloren hat, versucht uns das Entwicklerteam von »Creatures« zu beweisen.

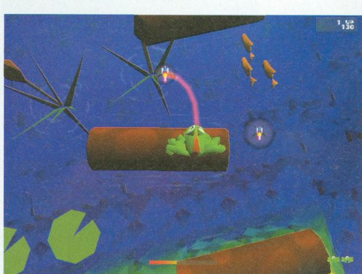
Natürlich mußte das Spielprinzip für den Neuzeit-Frogger aufgebohrt werden. Ihre Aufgabe ist es nun, in 35 Levels Froschbabys ausfindig zu machen. Aus diesem Grunde wurden dem grünen Helden besondere Fähigkeiten verpaßt. Er kann jetzt nicht nur in vier Richtungen hüpfen, sondern mit dem Super-Sprung auch ungeahnte Höhen erklimmen. Da die kleinen Nachkömmlinge in den vertrackten Labyrinthen nur schwerlich zu finden sind, kann Papi per Knopfdruck quaken. Befindet sich einer der Winzlinge in der Nähe, quiekst er vergnügt zurück. Zu ausgiebig sollte man jedoch nicht suchen, da ein recht knappes Zeitlimit zur Eile drängt. Neu und nützlich ist dabei die hitzesuchende Zunge, mit der saftige Fliegen und Schmetterlinge vernascht werden. Diese Power-ups haben die unterschiedlichsten Auswirkungen. Das Verspeisen von Glühwürmchen sorgt für Erhellung in den dunkelsten Verliesen, Heuschrecken verwandeln unseren Frosch in einen Schnell-Hüpfer und glitschige Würmer verlängern vorübergehend die Zunge.

Thierry Miguet ★★★★

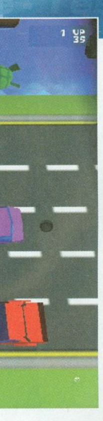
Ganz ehrlich, den Original-Frogger fand ich schon immer langweilig. So zog ich meine linke Augenbraue leicht zweifelnd nach oben, als ich die ersten Level der Neuauflage angespielt hatte. Es dauerte jedoch nicht lange, schon hatte mich der kleine Hüpfer mit dem breiten Grinsen voll in seinen Bann geschlagen.

Das liegt nicht nur an Froggers langer Zunge, dank der er fette Fliegen aus dem spitzesten Winkel mit einem prächtigen »Schlurp!« vernascht. Niedlich animiert auch die diversen Todesarten: Egal, wie oft der kleine Kerl unter Wasser seine letzten Lebensbläschen ausgluckert oder im Hubschrauber-Rotor seine Froschschenkel um die Wette fliegen läßt – ich kann mir ein Schmunzeln kaum verkneifen. Das ist auch gut so, denn bei dem hohen Schwierigkeitsgrad vergeht einem ansonsten schnell das Lachen. Dennoch animieren die grafisch ansprechenden Level immer wieder zum Weiterspielen. Auch der Mehrspieler-Modus hat seinen Reiz: vier Spieler gleichzeitig, auch ohne Netzwerk.

- ⊕ Oldie-Remake mit Charme
- ⊕ Knuddel-Grafik
- ⊕ Drolliger Sound
- ⊕ Vier Spieler simultan an einem PC
- ⊖ Deftiger Schwierigkeitsgrad



Bei den Seerosen fühlen wir uns am wohlsten.



Frogger ist ein defensives Spiel: Während man bei den meisten anderen Vertretern dieses Genres versucht, mit unterschiedlichsten Mitteln seine Gegner außer Gefecht zu setzen, kann unser Frosch nur ausweichen. Nicht alle Kontrahenten sind jedoch so gefährlich wie sie aussehen. Obwohl Krokodile ihren Rachen fürchterlich weit aufreißen, sind sie ziemlich machtlos, wenn man ihnen auf den Rücken hüpft. Besonders trügerisch verhalten sich die trägen Pelikane. Wer sich zu lange von ihnen durch die Lüfte tragen läßt, wird spätestens beim Steigflug hilflos zusehen, wie der Held mit seinen glitschigen Flossenhänden abrutscht und kurz darauf in die Tiefe stürzt. Dabei muß der Frosch noch weitaus widrigere Umstände überstehen. Bienenschwärme, bissige Hunde, Schlangen, Spinnen, Nashörner, Büffelherden und Riesenkäfer sind nur einige der natürlichen Feinde, die ihm nach dem Leben trachten. In unscheinbaren Vorgärten bereitet eine Rasenmäher-Armada dem Spieler in kurzer Zeit Daumenschmerzen, falls dieser ein Gamepad benutzt. Schnelltipper werden trotz umfangreicher Möglichkeiten die Tastatur bevorzugen, da diese weitaus effektiver ist, als das Steuerkreuz eines Pads.

Grafisch ist Frogger auf der Höhe der Zeit. Aus der Vogelperspektive sieht man den Frosch grandios animiert zwischen Seerosen oder Giftfässern umherhüpfen. Die enthaltenen Level sind in neun Welten unterteilt, wobei die erste Welt selbstverständlich dem klassischen Frogger-Outfit huldigt. Die Industrial-, See-, Endzeit- oder Wolken-Szenarien wirken jedoch weitaus erfrischender. Erfreulicherweise wird für jeden Level eine ausführliche Bestenliste geführt. **(Thierry Miguet/hl)**



Jetzt wird's brenzlig: Der Pelikan hebt ab.

Frogger

Hersteller:	Hasbro	**3D-Karten:**	Direct 3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:**	Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1-4 (Internet, Netzwerk)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 78

Flipper für Einsteiger und Fortgeschrittene

3D Ultra Pinball

Der Vergessene Kontinent

Gleich fallen die Kugeln zum Multiballspiel aus dem Flugsauriernest.

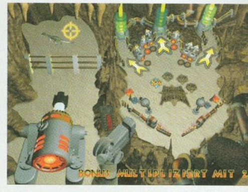
Die 3D-Ultra-Serie von Sierra geht in die dritte Runde. Nach Hi-Tech und Horror ist diesmal historisches angesagt: Sie flippern in einer Welt gar nicht trauriger Dinosaurier.

Wenige Jahre nach Steven Spielberg entdeckt auch Sierra sein Herz für ausgestorbene Lebensformen. Kaum hat man sich von den Leinwand-Dinos erholt, dienen weitere Vertreter jener Spezies als Handlungsrahmen einer dicken Ladung Flippertische. Das Kugelschlenzen hat sogar einen höheren Sinn: Drei Überlebende eines Flugzeugabsturzes werden durch die Level gelotst, indem Sie Ihre Flipperkünste in drei Abschnitten mit je fünf bis sechs Tischen unter Beweis stellen.



In Hecklas Labor sind die doppelreihigen Schläger sehr ungünstig positioniert.

Jedes der Tableaus hält andere Herausforderungen parat. Sie sehen Ihre Schützlinge meist in der Landschaft neben der eigentlichen Spielfläche und müssen versuchen, die Dreiergruppe durch Lösen der jeweiligen Aufgabe vorwärtszubringen. Gestartet wird in einem Ruinental, wo unter anderem eine Schleuse zu öffnen ist, damit unser Trio das Gelände überqueren kann. Außerdem harrt das Eingeborenenmädchen Neeka der Rettung. Weiter geht es in geheimnisvollen Tempelanlagen mit beweglichen Wänden und Speerfallen, bis hin zum unheimlichen Labor eines irren Wissenschaftlers. Neben dem herkömmlichen Treffen von Rampen, Drop-Targets, Bumpers oder beweglichen Zielen sind diverse Zwischenspiele zu bestreiten. Etwa wenn Rex, der Soldat, mit einem Verwandlungslaser auf Dinosaurier feuern oder wagemutig über ein Seil balancieren muß.



Ein gezielter Laserstrahl auf den Dino verwandelt Heckla in einen Menschen zurück.

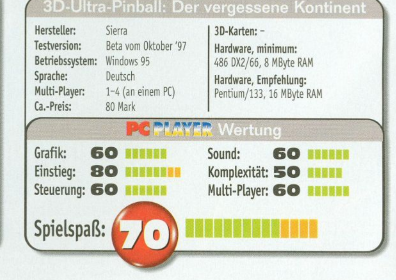
Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade, wobei im leichteren das »Hintertürchen« permanent verschlossen ist, um Ballverlust und Frust zu verhindern. Dreierlei Schwerkraftstufen machen die Kugelgeschwindigkeit variabel. Im Trainingsmodus dürfen Sie die Tische in beliebiger Reihenfolge anwählen, während sie im Normalmodus nacheinander zu absolvieren sind. **(ms)**

Monika Stoschek ★★★★

In einem wenig innovationsträchtigen Genre hat sich Sierra die Mühe gemacht, etwas Neuartiges zu kreieren. Die witzige Idee, den ambitionierten Flipper-Fan ein kleines Abenteuer bestehen zu lassen, ist passabel ausgeführt. Vor allem beim ersten »Durchspielen« hat dieser Adventure-Flipper seinen Reiz, der jedoch nach der zweiten und dritten Reise durch den Vergessenen Kontinent unweigerlich verblaßt. Wer exakte Pinballsimulationen bevorzugt, ist hier an der falschen Adresse. Die Kugelphysik ist zwar weitgehend in Ordnung, jedoch sind einige Tische unübersichtlich bis überladen, so daß die Ballwege manchmal schwer zu verfolgen sind. Multiballspiele an mehreren Paralleltischen sind auch nicht jedermanns Sache.

Dennoch dürften die phantasiereich gestalteten Tische mit all Ihren Intermezzi besonders unter den jüngeren Kugeljongleuren viele Freunde finden. Zumal dank variablem Schwierigkeitsgrad und Trainingsmodus auch Einsteiger ihre Chance bekommen.

- **+ Überwiegend faire Tisch-Architektur**
- **+ Nettes Ambiente**
- **− Kaum Reiz zum erneuten durchflippern**
- **− Tische teils überladen**



3D-Ultra-Pinball: Der vergessene Kontinent

Hersteller:	Sierra
Testversion:	Beta vom Oktober '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–4 (an einem PC)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	486 DX2/66, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

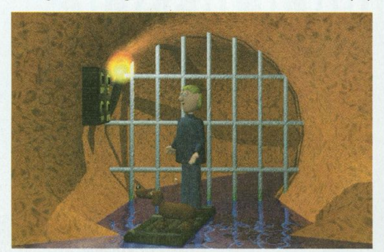
Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 70

Adventure für Einsteiger

Bob Squisch

Detektiv Bob Squisch und sein sarkastischer Hund Whisky haben eigentlich eine Verabredung mit dem »Professor«. Wenn der aber nicht da ist, sondern nur ein von ihm hinterlassener Zettel, dann ist die Sache klar: Der Akademiker schwebt in großen Schwierigkeiten. Um ihn zu retten, löst Bob im folgenden 15 Denksportaufgaben, die auf etliche Standbilder verteilt wurden. Der Held findet die geheimen Höhlen, in denen sich der Professor aufhält und hat letztendlich eine Begegnung mit dem moosigen Moorkönig. (uh)



Weiß Bob bei einem Rätsel nicht weiter, läßt er sich gern von seinem Hund Whisky inspirieren.

Udo Hoffmann ★★

Wenn Programmierer Stephan Abramowski ein Studienkollege von mir gewesen wäre, hätte ich ihm begeistert auf die Schulter geklopft und gesagt: »Mensch, super, Stephan, altes Haus! Du solltest Spiele-Programmierer werden.«
Leider liegen die Dinge hier etwas anders. Das Spiel wird professionell vermarktet und ist nicht die Feierabendbeschäftigung eines interessierten Laien. Die Standbilder haben einen gewissen skurrilen Charme. Aber der Rest: praktisch keine Musik, nur sporadisch vorhandene Geräuschkulisse, Animationen fehlen ganz und hinzukommen 15 dümmliche Rätsel, die so wirken, als wären sie in der Mittagspause erdacht worden.

+ Stellenweise ansatzweise witzig

− Steinzeit-Technik

− Niedriges Rätselniveau

Bob Squisch

Hersteller:	Canyon Software	3D-Karten:	–
Testversion:	Vollversion 1.0	Hardware, minimum:	486DX2/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Hardware, Empfehlung:	Pentium/60, 8 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	30 Mark		

PC PLAYER Wertung

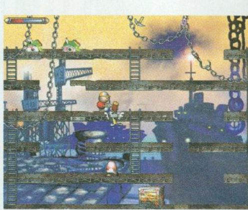
Grafik:	30	Sound:	10
Einstieg:	50	Komplexität:	20
Steuerung:	40	Multi-Player:	—

Spielspaß: 22

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

Drilling Billy

Gerade noch brav im Bett und plötzlich mitten im Dschungel – »Drilling Billy« hat es wirklich nicht leicht. Fans der prähistorischen Programme »Load Runner« oder »Apple Panic« werden die lauernden Gefahren bekannt vorkommen. Der Junge mit der komischen Frisur muß hier allerdings wildgewordenes Obst bekämpfen. Getreu dem Schema: Loch mit Hacke buddeln, Finsterfrucht hineinfallen lassen und mittels Knüppel in die ewigen Saftgründe befördern. Damit das nicht langweilig wird, sollen allerlei Goodies für Abwechslung sorgen. Tennisbälle werden geworfen, Bomben verkürzen den Lochbau, und Preßlufthämmer verhelfen Billy zu seinem Spitznamen. In den insgesamt fünf verschiedenen Welten wie Baustellen, Grotten oder ägyptischen Reichen ändert sich im Laufe des Spiels die Hintergrundgrafik und das Aussehen der Gegner. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei deutlich an. (uh)



Soviel Niedlichkeit ist selten: Putziger Billy haut drolligen Hammer.

Udo Hoffmann ★★★

Mir tränen vor Rührung die Augen: Was waren das noch für unbeschwerte Zeiten, als Spiele wie Drilling Billy modern waren. Das Leveldesign war simpel gestrickt, ein paar Bonusgegenstände sorgten für freudige Erregung. Das Begriff »hohe Hardwareanforderungen« war noch nicht erfunden. Ob man auch heute noch mit derartigem die Konsumenten zum Kauf bewegen kann? Nach Abflauen des ersten Nostalgierausches muß ich klar sagen: Nein! Der Spielablauf bleibt immer gleich, die Grafik habe ich so schon auf dem C64 gesehen. Und daß man nur alle 20 Level speichern kann, sollte mal von der Bundesprüfstelle gerügt werden: Indizierung wegen der entwürdigenden Komfortmängel.

+ Einfach und niedlich

− Ur-uralte Spielidee

− Die Abwechslung ist dünn gesät

Drilling Billy

Hersteller:	Magic Bytes	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom Oktober '97	Hardware, minimum:	386/33, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Hardware, Empfehlung:	486DX2/66, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	40 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	40
Steuerung:	50	Multi-Player:	—

Spielspaß: 42

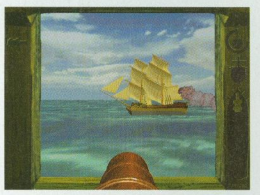
Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Buccaneer

Die Segel blähen sich, und das Piratenschiff kommt der feindlichen Festung bedrohlich nahe. Im letzten Moment reißt der Kapitän das Ruder herum, um den gefährlichen Untiefen zu entkommen.

Mindscapes neuestes Werk »Buccaneer« ähnelt dem nun schon etwas älteren »Pirates!« wie ein Ei dem anderen. Sie schippern durch die See, nehmen Städte ein, versuchen Schiffe zu versenken und fechten Kämpfe auf gekaperten Seglern. Doch leider ist es wie so oft: Das Duplikat kann dem Orginal nicht das Wasser reichen. Selbstverständlich baute Mindscape neue Grafiken und frische Sounds ein, das Spielprinzip hat sich jedoch verschlechtert. So bestreiten Sie nicht in persona die einzelnen »Landkämpfe«, sondern müssen dem Computer zuschauen. Im Gegensatz dazu darf man bei Kriegen zu See selbst Hand anlegen und die Schiffe der Allierten mit aller Kanonenkraft bombardieren. Zu dumm, wenn genau in diesem Augenblick der Wind innerhalb von einer Sekunde die Richtung ändert. Dann macht der Piratensegler überhaupt keine Fahrt mehr und steht erstmal, bis der Kapitän in schweißtreibender Arbeit sein Schlachtschiff umgekehrt hat und dem Gegner wieder folgt.

Das hauptsächliche Spielgeschehen findet auf einer Landkarte statt. Dort befehligen Sie den Zielpunkt, zu dem die Fahrt gehen soll oder in welchen Hafen Sie einlaufen möchten. In letzterem rekrutieren Sie neue Crew-Mitglieder oder versorgen sich mit vitaminreichen Nahrungsmitteln. Natürlich achtet ein sorgfältiger Pirat aufmerksam auf seine Kanonenkugelvorräte und das Goldsäckchen.

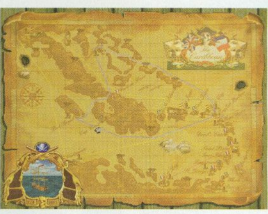


Dieses Schiff der Engländer wird bald den Meeresboden küssen.



Solch ein heißer Kampf an Deck ist relativ selten.

Sind sämtliche Besorgungen erledigt, machen Sie klar Schiff für die nächste Seefahrt.



Auf dieser Landkarte bewegt sich der erfahrene Pirat und legt seinen nächsten Zielpunkt fest.

Nun heißt es die Segel hissen und eine neue Stadt ansteuern. Da jedoch solche Überseeaktionen für die Mannschaft sehr lange dauern können, segnen hin und wieder einige Freibeuter das Zeitliche. Je länger man auf See ist, desto größer ist die Chance, auf einen anderen Piraten oder ein Schiff der Allierten zu treffen. Läßt man sich auf ein Gefecht ein, so »brettern« Sie dem Gegner hinterher und versuchen seine Segel zu treffen, damit dieser etwas langsamer wird. Wurde dies erreicht, oder wendet der Feind ungünstig, besteht die Gelegenheit eines »Rammversuchs«. Dann kapert man das feindliche Schiff und verwandelt es flugs in ein Kriegsgebiet, in dem sich alle wild bekämpfen. Nach erfolgreichem Sieg verwenden Sie entweder das eigene Schiff weiterhin, oder steigen auf das eben eroberte um.

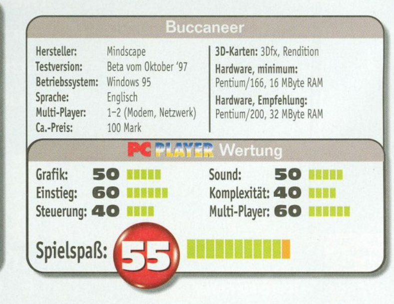
Haben Sie von alledem genug, starten Sie ein neues Spiel und beginnen nicht die Kampagne, sondern ein kleines, actionorientiertes »Schiff gegen Schiff«-Gefecht. **(ps)**

Philipp Schneider ★★★

Buccaneer ist trotz seiner vielen Schwächen eine ganz spaßige Piratensimulation, die hin und wieder zum Spielen reizt. Doch leider verfliegt beispielsweise durch die völlig unrealistischen Windverhältnisse schnell die Motivation. Besonders schade fand ich, daß der Wellengang oder die Strömung keinerlei Einfluß auf das Spielgeschehen nehmen. Auch die Landkarte, die beim Zoom grob aufpixelt, reißt nicht gerade zu Begeisterungsstürmen hin. Was ich mir gewünscht hätte, wäre eine Interaktion im Landkampf und ein paar neue Features. Ansonsten geizt Buccaneer nicht mit schönen Schiffsanimationen und zieht den Spieler zumindest für kurze Zeit in seinen Bann.

+ Gute Multi-Player-Simulation

– Schlechte Wind-Simulation



Buccaneer

Hersteller:	Mindscape	**3D-Karten:** 3Dfx, Rendition
Testversion:	Beta vom Oktober '97	**Hardware, minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM
Multi-Player:	1-2 (Modem, Netzwerk)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

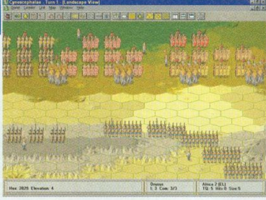
PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	60	Komplexität:	40
Steuerung:	40	Multi-Player:	60

Spielspaß: 55

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Great Battles of Hannibal

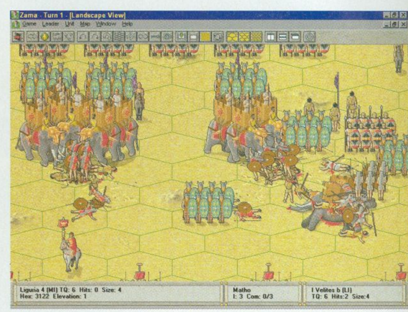


Die mittlere der drei Zoomstufen bietet die beste Mixtur aus Detailgenauigkeit und Übersicht.

Ein knappes Jahr nach »Alexander der Große« stellt Interactive Magic einen zweiten genialen Befehlshaber vor. Hauptdarsteller ist diesmal Hannibal, der vor rund 2200 Jahren den Römern das Fürchten lehrte.

Dank des Karthagers Hannibal sind römische Angstschreie wie »Hannibal ante Portas« oder »Delenda Karthago« auch heute noch umgangssprachliches Allgemeingut. Auch gilt das von ihm gewonnene Gemetzel bei Cannae als allererste Kesselschlacht der Militärgeschichte. Bei »The Great Battles of Hannibal« schlüpfen Sie wahlweise in die Toga des begnadeten Strategen oder eines seiner römischen Widersacher wie Scipio oder Fabius Maximus. Der Feind soll in elf Einzelszenarien sowie einer Kampagne innerhalb offener Feldschlachten niedergerungen werden. In die Tat umgesetzt wird dieses Vorhaben durch eine Heerschar von Lanzenträgern, Bogenschützen, Schwertkämpfern und Reitern, die auf einer Hexfeldkarte als auch im Rundentakt aufeinander eindreschen. Anders als beim »großen Alex« dürfen Sie diesmal die Anfangsaufstellung Ihrer Truppen nach Belieben verändern. Je nach Szenario befehligt man bis zu sechs Kommandanten. Jeder davon verfügt über ein gewisses Quantum an voll animierten Einheiten und Aktionspunkten. Letztere verteilen Sie beliebig auf die Regimenter, um diese per Maus und Hotkeys umher zu scheuchen und den Gegner unter Beschuß zu nehmen. Neuerdings ist zwar auch eine Zugzurücknahme möglich, über Wohl und Wehe entscheiden jedoch die richtige Aufstellung sowie die gewählte Blickrichtung Ihrer Mannen. Vor allem aber kommt es darauf an, den Gegner durch kluge Schwenks an den Flanken oder von hinten zu packen und dabei die Moral der Armee stets im Auge zu behalten. Dies gilt auch und gerade, wenn Sie sich im Netz per Modem, via Direktverbindung oder an einem Rechner duellieren. **(md)**

Die rechts oben prangende Übersichtskarte läßt sich frei verschieben und ausblenden.



Die Kampfelefanten gehören zu den stärksten Truppenverbänden der Karthager.



Manfred Duy ★★★★

Licht und Schatten halten sich bei Hannibal ziemlich die Waage. Geschichtlich interessierte Militärstrategen kommen in den Genuß von Taktiken, wie sie originalgetreu in den antiken Feldschlachten eingesetzt wurden. Aber genau diese – an sich lobenswerte – historische Detailverliebtheit führt eben auch zu einem etwas stereotypen Spielverlauf. Verglichen mit den weitaus variableren modernen Konfliktsimulationen bieten die damals gängigen Manöver des Umzingelns und blinden Anrennens einfach zu wenig Abwechslung. Zwar ist es begrüßenswert, daß die Anfangspositionen der Armeen neuerdings veränderbar sind, noch schöner wäre aber ein integrierter Editor gewesen. Ein kleines Ärgernis bietet auch die am oberen Bildrand angebrachte Befehlsleiste: Wenn Sie sich dieser auf einem schnellen Rechner mit der Maus nähern, scrollt die Karte gerne mit nach oben – und die aktive Einheit dadurch aus dem Bild.

- **+ authentische Nachbildung klassischer Schlachten**
- **+ Online-Tutorial**
- **− stereotyper Spielverlauf**
- **− Bedienungsschwächen**

The Great Battles of Hannibal

Hersteller:	Interactive Magic	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:**
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/75, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch (dt. Vers. geplant)	**Hardware, Empfehlung:**
Multi-Player:	1–2 (Netzwerk, Internet)	Pentium/166, 32 MByte RAM
Ca.-Preis:	90 Mark	

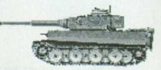
PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 67

Strategiespiel für Profis

Steel Panthers 3



Der Winter besteht erfahrungsgemäß vornehmlich aus langen, öden Nächten. Statt in Schneewehen oder Depressionen können Sie hier in Rundenkämpfen der Marke »Hardcore-Strategie« versinken.

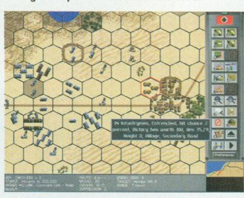


▲ In einigen der fiktiven Konflikte kommen sogar Leopard-2-Panzer zum Einsatz.

Der Begriff »Strategie« ist bei »Steel Panthers 3« eigentlich etwas fehl am Platz. Denn genau wie bei den beiden (sehr ähnlichen) Vorgängern werden kleine taktische Aufgaben geboten, etwa die Eroberung eines Dorfes oder die Bildung eines Brückenkopfes. Dies geschieht in über 40 Szenarien sowie sechs Kampagnen und zwar jeweils innerhalb eines vorgegebenen Rundenlimits. Über die Hälfte der Aufgaben basiert auf historischen Konflikten ab 1939, ansonsten herrschen fiktive Auseinandersetzungen in Mitteleuropa oder dem Nahen Osten vor. Mit dem komplizierten Editor verändern Sie die vorgegebenen Missionen oder basteln sich eigene Aufgaben zusammen. Während in den Einzelmissionen mit bereits vorhandenen Truppen gekämpft wird, wählen Sie innerhalb einer Kampagne Ihre Panzer, Infanteristen und Artilleristen selber aus.

Nur wenige Szenarien sind in winterlichen Gefilden angesiedelt, die meisten spielen auf der Wiese oder in der Wüste.

Das Geschehen konzentriert sich auf die Bodentruppen, Luftschläge werden dagegen nach Anforderung automatisch ausgeführt. Im bekannten Point-and-click-Verfahren ziehen Sie Ihre Einheiten per Maus und Hotkeys über die vierfach zoombare Hexfeldkarte. Zwar sind die meisten Truppen in der Lage, innerhalb einer Runde mehrmals zu feuern, doch dafür ist die prozentuale Trefferwahrscheinlichkeit sehr gering – zumal sie auch noch von Faktoren wie Moral, Versorgungsgrad, Terrain oder dem Eingrabungsfaktor abhängt.



Vor jedem Schuß wird eine prozentuale Trefferwahrscheinlichkeit angezeigt.

Die Unterschiede zu den beiden Vorgängern sind minimal. Nur die neuerdings etwas treffsicheren Artilleristen sind zwischenzeitlich zu Schlüsselfiguren herangereift. Nach wie vor ordern Sie mit ihnen Sperrfeuer, welches in der nächsten Runde automatisch in die Landschaft prasselt. **(md)**

Manfred Duy ★★★

Erst vor kurzem bewies SSI mit Panzer General 3D, daß ein komplexes Strategiespiel gleichermaßen hübsch anzuschauen und einfach zu bedienen sein kann. Und jetzt das: Die lausig animierte Bieder-Präsentation und die ultrakomplizierte Bedienung der Stahlpanther degradieren die hohe künstliche Intelligenz und das exorbitante Waffenarsenal zur Nebensache. Daß bei der Eroberung eines schnöden Krötenbachs sowieso nicht allzu viel Stimmung aufkommen mag, sei mal dahingestellt. Aber daß meine Hauptbeschäftigung hier darin besteht, unzählige Truppen einzeln in Transporter zu verfrachten, damit sie Runden später überhaupt mal Feindkontakt bekommen, ist nervtötend. Eine Missions-CD hätte es vielleicht auch getan, zumal sich an der prinzipiellen Masche seit dem ersten Panther nicht viel getan hat.

- \+ Gnadenlos anspruchsvoll
- \+ Editor für Kampagnen
- − Mäßige Präsentation
- − Komplizierte Bedienung



Steel Panthers 3: Brigade Command

Hersteller:	Mindscape/SSI	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom November '97	Hardware, minimum:	486 DX/2 mit 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/100 mit 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch (dt. Handbuch)		
Multi-Player:	1-2 (E-Mail, PC)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	50
Einstieg:	30	Komplexität:	90
Steuerung:	40	Multi-Player:	60

Spielspaß: 53

Strategiespiel für Profis

Pax Imperia 2

Die Sternenkolonie

Bis zum heutigen Tag hielt die strategische Weltall-Kolonisierung »Master of Orion 2« ihre Konkurrenten locker auf Abstand. Die Zeiten der einsamen Herrschaft sind jetzt vorbei, denn »Pax Imperia 2« greift nach sehr ähnlichen Sternen.



Die hauptsächliche Spielsteuerung erfolgt über eine Weltraumkarte. Die Linien zwischen den Sternensystemen stehen für die einzige mögliche Reiseroute.

Ein Imperium mit Umwegen: Sämtliche Rechte an der hochkomplexen Sternensiedelei besaß bis vor kurzem Blizzard. Da man dort jedoch fürchtete, seiner Eigenentwicklung »Starcraft« das Wasser abzugraben, wurde »Pax Imperia 2« kurzerhand an den Publisher THQ verhökert. Der hatte sich bislang vornehmlich in Konsolen-Konvertierungen verbissen. Viel gelobt, aber nie für den PC umgesetzt, wurde der 1993 auf dem Macintosh erschienene Vorgänger »Pax Imperia«. Der sehnliche Ruf nach einer PC-Version dürfte angesichts des in allen Belangen überlegenen Nachfolgers für immer verstummen. Pax Imperia 2 wird auch in einer Mac-Version erscheinen und im Mehrspielerbetrieb mit bis zu 16 Teilnehmern ist sogar eine Verbindung zwischen PC und Mac möglich.



Im Forschungsmenü werkeln Sie an über 300 neuen technologischen Neuerungen.

Die Echtzeitkämpfe übernimmt auf Wunsch auch der Computer. ▶

◀ **Im Konstruktionsmenü werden die Schiffe mit Equipment bestückt.**

Das Übersichtsmenü gibt Auskunft über sämtliche erforschte Planeten.

Sehr starke optische und inhaltliche Parallelen zu Master of Orion 2 sind zwar nicht zu übersehen, allerdings läuft Pax Imperia 2 in Echtzeit ab. Allzu große Hektik kommt jedoch aufgrund der in sechs Stufen einstellbaren Geschwindigkeit kaum auf. Vor dem Start gilt es zunächst mal, einige Einstellungen zu tätigen. Die Anzahl der Gegner bewegt sich zwischen drei und 15 und das bei jedem Spielstart neu generierte Weltall beherbergt zwischen 20 und 100 Sternensysteme. Da jedes System wiederum aus bis zu acht Planeten besteht, sind im Höchstfall 800 Gestirne zur Besiedlung freigegeben. Zu Beginn wählen Sie eine von acht vorgefertigten Rassen, die über individuelle Vor- und Nachteile gebieten: So sind die »Yssla« wahre Meisterspione, die »Tekari« forschen wie die Weltmeister und die robusten »Schreki« fühlen sich selbst auf unwirtlichsten Planeten wohl. Mittels eines kleinen Editors verändern Sie noch einige Grundwerte der von Ihnen auserkorenen Rasse, danach geht es an die Unterwerfung der gesamten Galaxis. Denn zum Sieger wird nur gekürt, wer entweder sämtliche Konkurrenten eliminiert oder diese vertraglich an sich gebunden hat.

Zu Beginn bekommt Ihre eingangs vorhandene kleine Flotte ein Sternensystem zugeteilt. Deren Planeten sollten als erstes besiedelt werden, um so das wirtschaftliche Fundament für die nachfolgende Expansion zu schaffen. Jeder Planet besitzt unveränderliche Eigenschaften in puncto Gravitation, Atmosphäre, Reichtum und Temperatur. Diese machen ihn - je nach gewählter Rasse - mehr oder weniger geeignet für eine Ansiedlung. Per Mausklick



Teilanimierte Planetenoberflächen sorgen für optische Abwechslung.

ordern Sie Ihr Transportschiff zu dem gewählten Ort, ein weiterer Tastendruck befördert einige Kolonisten auf die Oberfläche. Eingestellte Berater kümmern sich dann um die Vermehrung und das Wohlbefinden der Bevölkerung, was einen entsprechenden Geldstrom zur Folge hat. Die Knete wird von Ihnen oder den Beratern auf die Gebiete Forschung, Schiffsbau, Handel, Spionage und Diplomatie aufgeteilt.

Via Konstruktionsmenü bestücken Sie den Orbit wichtiger Planeten mit schwebenden Verteidigungsanlagen, einem Minengürtel und Raumbasen. Sinnvolle Gebäude wie eine Sternenakademie oder eine Handelsstation steigern sowohl die Kampfkraft als auch das Ansehen und die Einkünfte. Das Forschungsmenü hält 50 Prozent mehr Entwicklungen als Master of Orion 2 parat. Dort verteilen Sie ihre Gelder prozentual auf die fünf Kernbereiche Waffen, Schutzschilde, Raumschiffdesign, Kolonialgebäude sowie Antrieb und wählen das nächste zu entwickelnde Projekt. Im Raumschiffmenü werden bereits vorhandene Pötte mit diesen technologischen Errungenschaften bestückt und völlig neue Schiffe entworfen. Sechs Klassen, vom kleinen Späher bis hin zum mächtigen Schlachtschiff, stehen parat und werden nach Gutdünken mit Lasern, Antrieben und Schutzschilden ausgestattet. Zu Flottenverbänden zusammengefaßt manövrieren Sie ihre Armada zu den nächstgelegenen Sternen. Es ist aber auch möglich sie im freien Raum zu postieren, um anfliegende Feinde bereits frühzeitig abzufangen. Anders als bei Master of Orion 2, bei dem praktisch Verbindungen zwischen jedem Sternensystem bestanden, müssen die Raumschiffe hier feststehende Reiserouten einhalten. Wirtschaftlich denkende Taktiker plazieren daher mächtige Verteidigungssysteme an den Außenposten und befrieden ihr Hinterland.

Während der Konfrontation zweier verfeindeter Flotten wird die Zeit eingefroren und ein separater Kampfscreen eingeblendet. Bei mehreren anstehenden Konflikten entscheiden Sie sich für eine Schlacht, die anderen landen solange in einer Warteschleife. Die Kämpfe erinnern ein wenig an die eines Echtzeit-Strategiespiels, sind aber in aller Regel binnen weniger Sekunden ausgefochten: Mittels Maus hetzen Sie ihre Schiffe einzeln oder als eingerahmte Truppe gegen den Feind. Die meisten Kampfschiffe beherbergen einen Schwarm kleiner Jäger, welche indirekten Befehlen wie »Verteidigen« oder »Rückzug« gehorchen. Auf Befehl übernimmt zwar auch der Rechner das komplette Gemetzel, da er aber taktisch eher unklug agiert, ist diese Option nur im Ausnahmefall empfehlenswert. Durch gewonnene Gefechte erobern Sie feindliche Planeten auf die harte Tour, haben dann allerdings einen Feind mehr. Eleganter ist es da schon, das Gestirn einfach einzukaufen oder durch Schmiergeldzahlungen und Intrigantentum eine planetare Rebellion anzuzetteln. Je mehr Computergegner um die Macht im Weltall rangeln, desto eher ist diese Vorgehensweise zu empfehlen. Denn wer sich das ganze Universum zum Feind macht, überlebt bei Pax Imperia 2 nicht sehr lange. (md)



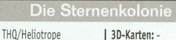
Einige Szenen aus den gerenderten Zwischensequenzen.

Manfred Duy ★★★★

Master of Orion 2 ist zwar weder so schön, noch so komplex wie das mit SVGA-Farben und orchestraler Musik aufwartende Pax Imperia 2, bleibt für mich aber immer noch die erste Wahl. Der dort zum Zuge kommende Rundenmodus erscheint mir für solch ein komplexes Werk angemessener.

Auch hat man bei Pax-Programmierteam Heliotrope ein wenig zu dreist von dem Klassiker abgekupfert. Dieses Manko hat auch den Vorteil, daß sich Kenner der Materie sehr schnell bei Pax Imperia 2 zurechtfinden. Ganz anders verhält es sich dagegen für Genre-Neulinge. Die werden ein Tutorial schmerzlich vermissen und sich erst mal ein paar krasse Niederlagen abholen, bevor sie das Geschehen in seiner ganzen Komplexität begreifen. Aber diese Mühe lohnt sich durchaus, denn die tadellose Bedienung mit ihren übersichtlichen Menüs und vielen sinnvollen Automatikroutinen verdient höchstes Lob. Der abwechslungsreiche Spielverlauf wird auch nicht so schnell langweilig.

- **+ Hohe Langzeitmotivation**
- **+ Abwechslungsreicher Spielverlauf**
- **+ Generierung neuer Welten**
- **– Erheblich von Master of Orion 2 abgekupfert**



Die Sternenkolonie

Hersteller:	THQ/Heliotrope	**3D-Karten:** -
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:** 486DX/4, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM
Multi-Player:	1-16 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	30	Komplexität:	90
Steuerung:	80	Multi-Player:	70



Spielspaß: 74

Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo, dem personifizierten Bösen.

DIABLO

HÖLLEN ZUM PREIS!

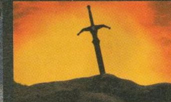


Im Exklusiv-Vertrieb von: BOMICO

ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.blizzard.com

Medienagentur Fichtner & Meyer, München

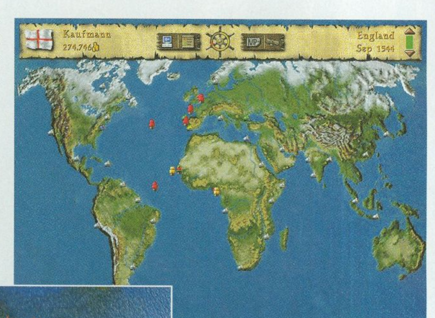






Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene

Herrscher der Meere

Zahlenlastige Handelsspiele gehören seit jeher zu den favorisierten Genres deutschsprachiger Entwickler. Diese historische Seehandelei wurde von der in Albstadt beheimateten Attic-Werft zu Wasser gelassen.



▲ Die weißen Punkte auf der Weltkarte kennzeichnen die entdeckten Häfen.

Mit dem im Rundentakt ablaufenden »Herrscher der Meere« greift Attic auf ein Spielprinzip zurück, welches in wesentlichen Grundzügen bereits in dem 1986 entstandenen Klassiker »Hanse« zu sehen war: Beginnend ab dem Jahre 1540 gelangen Sie durch den per Schiff betriebenen Warenhandel zu Geld und Ansehen. Das selbe Ziel verfolgen auch Ihre bis zu drei menschlichen oder computergesteuerten Konkurrenten. Je nach Vorgabe gewinnt derjenige mit dem größten Vermögen, den meisten Häfen oder schlicht der letzte Überlebende. Diese Ziele erreichen Sie durch diplomatische, monetäre oder kriegerische Mittel. Zehn Seekarten stehen für diesen Zweck zur Verfügung. Darunter befindet sich eine Karte der Erde inklusive realistischer Meeresströmungen, die restlichen neun entstammen samt ihren Wellengängen dem Reich der Phantasie.

Während der Seeschlachten müssen Sie nicht nur auf den Gegner, sondern auch auf Riffe und Untiefen achten.

Ausgestattet mit etwas Bargeld beginnen Sie in Ihrem Heimathafen. Dort werden zwei der insgesamt 15 Waren (Elfenbein, Waffen, Textilien...) produziert. Entweder kaufen Sie diese direkt vor Ort ein, oder bauen beliebig viele Fabriken zwecks eigener Güterfabrikation. Jeder geöffnete Hafen darf von sämtlichen Mitspielern mit Industrieansiedlungen bestückt werden. In der Werft wählt man unter fünf sündteuren Schiffstypen von der kleinen Brigg bis hin zur mächtigen Galeone. Diese werden von der Werft automatisch bereitgestellt und dort auch auf den technologisch neuesten Stand gebracht. Bis zu zehn solcher Schiffe lassen sich zu einer Flotte zusammenfassen, im Höchstfall kommandieren Sie bis zu 100 Flotten. Bevor diese jedoch in See stechen, müssen die Pötte mit Matrosen, Proviant und Kanonen bestückt werden. Per Mausklick überlassen Sie auf Wunsch den Befehl einzelner Flotten dem Computer, der Anordnungen wie »Handel«, »Eroberung« oder »Entdeckung« pflichtgetreu erfüllt.



Der Warentausch zwischen einzelnen Schiffen und Flotten ist selbst auf hoher See möglich.

Anfangs ist die Weltkarte noch menschenleer, die bis zu 50 Häfen wollen erst durch Ihre Schiffe entdeckt werden. Wenn ein erspähter Hafen durch den Gegner nicht gesperrt wurde, betreiben Sie dort einen Warenhandel zu schwankenden Marktpreisen, fassen Proviant und machen sich wieder auf die Socken. Ab und an winkt aber auch mal ein besonders lukrativer Spezialauftrag, der meist unter Termindruck zu erfüllen ist. Kredite

Manfred Duy ★★★★

Zugunsten des Meeresherrschers hat sich Attic kräftig von der Genre-Konkurrenz inspirieren lassen: Die Seegefechte erinnern sehr stark an den Klassiker Pirates, die Meeresströmungen kennen wir bereits seit dem Spiel »1869« und auf die Idee, den Seehandel mit der Warenproduktion zu verknüpfen, kam schon Vermeer. Sicherlich ist das Zusammenfügen dieser einzelnen Versatzstücke recht ordentlich gelungen und auch die Präsentation weiß zu gefallen. Ein sonderlich originelles Spiel darf man aber nicht erwarten.

Da es keinen roten Erzählfaden gibt, wird das Gewinnstreben auf Dauer ein wenig eintönig. Auch schmälern kleinere Bedienungsmängel wie die unnötig komplizierte Weitergabe der Waren oder die teils arg winzigen Anklickbuttons das Vergnügen, das hier leider nur ein halbes ist.

- ➕ Komplexes Wirtschaftssystem
- ➕ Variable Spielziele
- ➖ Kein Storyfaden
- ➖ Kleine Bedienungsmängel



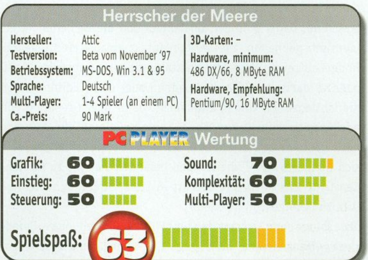
In offenen Häfen fassen die Schiffe Proviant, Matrosen, Kanonen und Waren.

vergibt hier übrigens niemand, Zahlungsunfähigen droht daher das sofortige Spielende.

Kriegerische Naturen brechen per Diplomatiemenü Handelsverträge, erklären den Krieg und laufen zur Kaperfahrt aus. Treffen Sie dabei auf Piraten, eine feindliche Armada oder einen gegnerischen Hafen, wird auf einen separaten Kampfbildschirm umgeschaltet. Die Kämpfe übernimmt auf Wunsch der Computer, anderenfalls manövrieren Sie – ähnlich wie bei dem Microprose-Klassiker »Pirates« die Windjammer in Echtzeit umher. Unter Ausnutzung von Meeresströmungen und der Windrichtung feuern Sie Breitseiten ab und entern feindliche Schaluppen, um diese zu versenken oder zu übernehmen. Jeder Hafen wird von einer ausbaufähigen Festung beschützt, die vor der Stadteinnahme übergabereif geschossen wird. Im Mehrspielerbetrieb wird der Kampfscreen vertikal gesplittet, der Verteidiger bekommt dann die Herrschaft über die Tastatur, der Angreifer befehligt mittels Maus. Für Stimmung sorgen währenddessen dramatische Musik und Sprachausgabe. Letztere berichtet von Zufallsereignissen wie Epidemien, Bränden oder Stürmen und plaudert über historisch korrekt recherchierte Ereignisse. **(md)**



Die meisten Ereignisse werden durch kleine Render-Filme bekanntgegeben.



Herrscher der Meere

Hersteller:	Attic	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:**	486 DX/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS, Win 3.1 & 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-4 Spieler (an einem PC)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	60
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	50

Spielspaß: 63



Strategiespiele für Fortgeschrittene und Profis

Battleground 6 – 8



Die historische Strategieserie »Battleground« wird nach zwei Jahren verdienstvoller Tätigkeit in den Ruhestand versetzt. Für Beileidsbezeugungen ist es jedoch noch etwas verfrüht, denn gleich drei parallel erscheinende Folgen versüßen den Abschied.



Ermöglicht wurde der geradezu fließbandartige Ausstoß von acht »Battleground«-Folgen innerhalb von 20 Monaten durch den wiederholten Einsatz der stets gleichen Entwicklungsmaschine. Daher sind der Spielablauf und die Bedienung stets identisch geblieben. Die im Rundentakt ablaufenden Gefechte finden auf einer Hexfeldkarte statt, die sich wahlweise in 2D oder 3D darstellen läßt. Kampagnen oder einen Editor kennen die vorliegenden Folgen zwar nicht, dafür aber Szenarien von höchst unterschiedlicher Länge. So enden einige Mini-Aufträge nach gerade mal vier Runden, bei anderen wiederum tummeln sich hunderte von Einheiten und befehden sich bis zu 90 Runden lang. Ziel allen Strebens ist es stets, strategisch wichtige Orte zu besetzen.

Jede Runde setzt sich aus den fünf Phasen »Bewegung«, »Defensive«, Offensivfeuer«, Kavallerie« und »Nahkampf« zusammen. Zu Rundenbeginn entscheidet der Computer über eventuell eintrudelnden Nachschub an Männern und Munition sowie über die aktuelle Truppenmoral. Die Steuerung erfolgt mittels Maus, Pull-down-Menüs, einer Iconleiste und einem Regiment von Hotkeys. Im Point & Click-Verfahren ändern Sie die Formationen von Artillerie, Kavallerie und Infanterie, lotsen diese über die Wabenkarte und nehmen den Feind unter Beschuß. Dabei dürfen auch mehrere Einheiten dasselbe Hexfeld unter Beschlag nehmen. Beigesellte Kommandeure sind besonders wichtig, steigern sie doch die Moral der Jungs. Vor dem Angriff wählen Sie aus, welche der am Feind angrenzenden Einheiten sich an dem Scharmützel beteiligen sollen. Danach veranschaulichen winzige in das Bild eingeblendete historische Videofilmchen den Schlagabtausch. Dank vieler optionaler Automatikroutinen übernimmt auch der Rechner Aktionen, wie die Bewegung oder die Versorgung bestimmter Mannschaftsteile.

Battleground 6: Napoleons Weg nach Rußland

Napoleons Angriff auf den einstigen Verbündeten Rußland bewirkte 1812 die fast vollständige Zerschlagung seiner 600.000 Mann starken »Grande Armee« und war der Anfang vom Ende seiner Karriere. In insgesamt 21 Szenarien kommandieren Sie wahlweise die Armee Napoleons oder die seines russischen Widersachers Kutusov. Die berühmte Schlacht von Borodino ist ebenso mit von der Partie wie der schmähliche Rückzug der Franzosen von Moskau nach Frankreich. Napoleon verfügt über die stärkeren Kavallerieeinheiten, die Russen dagegen über Partisanen und die schußgewaltigere Artillerie. Daher verteidigen Sie auf russischer Seite zumeist vorgegebene Schlüsselpositionen, welche Sie als Franzose erstürmen sollen. Da der Computergegner weitaus besser verteidigt als angreift, haben Sie es hier als Napoleon weitaus schwerer. Eine Schlüsselrolle kommt den Reitern zu, die neuerdings in der Lage sind, geschwächte feindliche Einheiten einfach zu überrennen.



Die Battleground-Serie ist seit jeher gleichbedeutend mit einem soliden, wenngleich auch etwas unspektakulären Kriegshandwerk. An dieser Tatsache haben auch die drei vorliegenden Folgen nichts geändert. Lediglich Bull Run kommt etwas aus dem Tritt, denn ausgerechnet auf die hübsche 3D-Ansicht wurde hier verzichtet. Auch mangelt es dort aufgrund des weitgehenden Fehlens von Kavallerie etwas an Dynamik. Die Szenarien von Waterloo schauen mit ihren Dörfern und Flüssen nicht nur am besten aus, sie bieten auch die taktisch interessantesten Aufgaben. In Rußland dagegen herrschen zumeist zwar riesig große, dafür aber echt karg besiedelte Landstriche vor. Minuspunkte gibt es für alle drei aufgrund des ruckeligen Scrollings, den Verzicht auf jegliche Animationen und die etwas zu kompliziert ausgefallene Bedienung.

- ➕ **Akkurate historische Umsetzungen**
- ➕ **Große und kleine Schlachten**
- ➖ **Kein Editor, keine Kampagne**
- ➖ **Zähes Scrolling**



Auch die Uniformen der Truppen entsprechen historischen Vorgaben.

Die 2D-Darstellung liefert die beste Übersicht.





the reap ™
SÖLDNER DES TODES
› Mehr als 10 verschiedene, grafisch perfekt animierte 3D-Welten
› Brillante Lichteffekte und spektakulär ausgeleuchtete Szenarien
› Revolutionäre Künstliche Intelligenz
› Bis zu 8 explosive Waffen und unzählige Extras
DIE GRÖSSTE SCHLACHT DEINES LEBENS!
Designed for Microsoft Windows 95
The Reap is a trademark of Take 2 Interactive Software Europe. © 1997 Take 2 Interactive Software Europe. All rights reserved. Hogarth House, 29-31 Sheet Street, Windsor, Berkshire SL4 1BY.
DISTRIBUTED BY
Acclaim
TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE



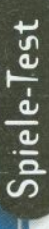




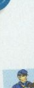
Während der Schußwechsel werden manchmal kleine Videos eingeblendet.

Den Zeitpunkt und Ankunftsort von Verstärkungen entnehmen Sie einem Informationsfenster.

Dank einer Übersichtskarte erreichen Sie jeden Punkt des Schlachtfeldes mit einem simplen Mausklick.









Battleground 7: Bull Run

Die beiden großen Gefechte bei Bull Run fanden 1861 und 1862 statt und zählen zu den blutigsten Schlachten des amerikanischen Bürgerkriegs. Unterteilt wurden sie hier in zwei Hauptgefechte (eines davon besteht aus 90 Zügen!) sowie 20 kleinere bis mittlere Geplänkel. Im Unterschied zu »Napoleon in Rußland« sind die Reiter hier weder so zahlreich noch so schlagkräftig. Daher entscheiden die in über 40 Sorten vorrätigen Infanteristen und Kanoniere über Wohl und Wehe. Leider wurde die recht praktikable 3D-Nahansicht ebenso weggelassen wie die Möglichkeit, kleinere Truppenteile abzusplitten und mit ihnen partisanenartige Überfälle durchzuführen. Dies hat andererseits jedoch auch sein Gutes: Das eine Manko führt zur Vereinfachung der Truppenausrichtung, das andere zu einem etwas übersichtlicheren Spielverlauf. Dieser wird von einem gitarrenbewehrten Bänkelsänger mit amerikanischem Liedgut unterfüttert.

Battleground 8: Napoleons Weg nach Waterloo

In der Schlacht bei Waterloo handelte sich Napoleon 1815 die entscheidende Niederlage gegen die Briten und die Preußen ein. Das Thema verwurstete Talon Soft bereits in »Battleground 3: Waterloo«. Diesmal wurden die Gefechte in 22 Szenarien unterteilt, die jeweils zur Hälfte historischer und fiktiver Natur sind. Die Aufgaben sind zudem ein gutes Stück komplexer und umfangreicher, als dies beim Vorgänger der Fall war. Im Unterschied zu »Napoleon in Rußland« sind auch die Rollen besser verteilt: Sowohl als Engländer wie auch als Franzose ergreifen Sie die Initiative und erobern wichtige Flußübergänge, Wegkreuzungen und Dörfer. Die dabei erklingende, zwar äußerst schmissige Marschmusik ist aber dafür auch zum Teil bereits aus dem Vorgänger »Battleground 3« bekannt. **(md)**



▲ Detailreich gestaltete Dörfer sorgen für ein wenig optische Abwechslung.



Am unteren Bildrand sehen Sie die Portraits zweier Kommandeure, die der aktiven Truppe beigesellt wurden.

Zwei französische Kavallerieeinheiten überrennen einen feindlichen Kommandanten.

Battleground 6: Napoleons Weg nach Rußland

Hersteller:	Talon Soft	**3D-Karten:**	-
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	486 DX/33, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–2 (Modem/Internet)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	50

Spielspaß: 60

Battleground 7: Bull Run

Hersteller:	Talon Soft	**3D-Karten:**	-
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	486 DX/33, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1–2 (Modem/Internet)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	50

Spielspaß: 54

Battleground 8: Napoleons Weg nach Waterloo

Hersteller:	Talon Soft	**3D-Karten:**	-
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	486 DX/33, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–2 (Modem/Internet)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	50

Spielspaß: 65

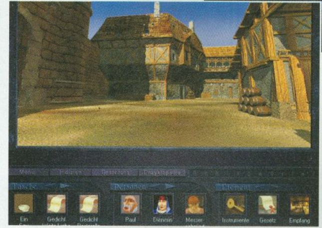

ACTIVISION
Heavy Gear, das ist der pure Kampf. Die Superspezies von Kampfmaschienen mit unendlich vielen taktischen Änderungsmöglichkeiten. Ein spezialisiertes Kampfsystem mit menschlichen Fähigkeiten, wie sich ducken, kriechen und knien. Ein verheerendes Arsenal von 3D-Beschleunigern, wie sie nur von den Entwicklern der meistverkauften 3D-Kampfsimulation erdacht werden kann. Heavy Gear. Die neue Spezies von Kampfmaschinen.
DIE NEUE SPEZIES
HEAVY GEAR
AUF WINDOWS®95 CD-ROM
OFFICIAL HEAVY GEAR UNIVERSE
WWW.ACTIVISION.COM
Informationen erhalten Sie unter:
Telefon 05241 - 48080, Telefax 05241 - 480848,
E-Mail INFO@ACTIVISION.DE
© 1997 DREAM POD 9, INC. AND TARGET GAMES, AB. AUF DER BASIS DES HEAVY-GEAR™-UNIVERSUMS, ENTWICKELT VON DREAM POD 9, INC. ACTIVISION IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON ACTIVISION, INC. © 1997 ACTIVISION, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. ALLE ANDEREN LOGOS UND NAMEN SIND WARENZEICHEN DER JEWEILIGEN EIGENTÜMER.

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Pilgrim

Für wen sind Scheiterhaufen profane Arbeitsgeräte? Richtig, für den freundlichen Inquisitor von nebenan. Wenn Sie nicht aufpassen, sind Sie bald das Ziel seiner Bemühungen.

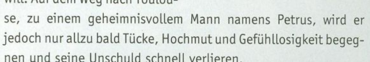
Potronus, der Anführer einer Gruppe von Gauklern, benötigt Ihre Hilfe.



In Toulouse geht die nackte Angst um, seit der päpstliche Gesandte eingetroffen ist. Die Folge: menschenleere Straßen.

An tiefsinnigen Fresken, die für Simon nur schwer zu deuten sind, herrscht kein Mangel.

Frankreich im Jahre des Herrn 1208. Papst Innozenz III kämpft mit allen Mitteln um größere weltliche Macht. Dabei im Wege ist ihm Simon de Lancrois, argloses Unschuldslamm in einer kalten, grausamen Welt. Keine Ahnung hat er vom wahren Wert eines Manuskripts, welches ihm sein Vater mit seinen letzten Sterbesröchlern übereignete und das Innozenz unbedingt haben will. Auf dem Weg nach Toulouse, zu einem geheimnisvollem Mann namens Petrus, wird er jedoch nur allzu bald Tücke, Hochmut und Gefühllosigkeit begegnen und seine Unschuld schnell verlieren.



Soweit zur Vorgeschichte dieses Adventures aus dem Hause Infogrames. Sie steuern natürlich Simon, diesen Verwandten des Simplizissimus, der in typischer Adventure-Manier allerlei Rätsel lösen muß, um seine Ziele zu erreichen. Zur Steuerung des Protagonisten wurden neue Wege beschritten. Neben einem Inventar hat Simon am unteren Bildschirmrand zwei Anzeigen. Eine für wichtige Personen, denen er begegnet ist und eine für Spielelemente, die sonstwie relevant sind. Fällt Simon beispielsweise ein Baum am anderen Flußufer auf, kommt letzterer in diese Abteilung. Gesprächspartner können zu allen drei Rubriken befragt werden und geben für gewöhnlich auch mehr oder weniger ausführliche Antworten. Durch kontinuierliches Abfragen von verschiedenen Symbolen in sinnvoller Reihenfolge sind manchmal erstaunlich komplexe Gedankengänge aus dem Gegenüber herauszuholen. Lösen Sie ein besonders wichtiges Rätsel, wechselt für gewöhnlich der Schauplatz.

Eine umfangreiche Enzyklopädie, auf die manchmal durch Schlagwörter verwiesen wird, liefert ein reiches Hintergrundwissen zum Leben im Mittelalter. Außerdem gibt es ein Büchlein für Notizen und eine automatische Aufzeichnungfunktion für Gespräche, die allerdings schrecklich primitiv ausgefallen ist. Führen Sie ein und dieselbe Unterhaltung zweimal, wird diese auch zweimal aufgezeichnet. Eine Nothilfe stellt die Indizienfunktion dar, die bei schwierigen Stellen oft Tips gibt. (uh)

Udo Hoffmann ★★★★

Auf den ersten Blick schreckt Pilgrim ab. Die Bedienung ist umständlich, die Rätsel oft fade. Erst mit längerer Spieldauer fielen mir die Vorzüge dieses eigenartigen Programmes auf. Fast jedes Bild, jedes Musikstück atmet geradezu Geheimnis und Tiefgründigkeit. Kultzeichner Moebius (John Difol) hat sich erkennbar Mühe gegeben. Auch der verwickelte, historisch akkurate Handlungsfaden trägt zur Niveausteigerung bei. Aber warum nur ist die technische Umsetzung so beklagenswert? Die zu kurzen Kompositionen wiederholen sich ständig. Zudem durchziehen holprige Texte, laue Puzzles und andere Peinlichkeiten Pilgrim wie ein Fluch. Wer Riven schon nicht mochte, wird vor Langeweile vom Stuhl plumpsen. Wer für Mittelalter-Stimmung Marke »Der Name der Rose« empfänglich ist, der gebe Pilgrim eine Chance.

- \+ Treffliche Story
- \+ Gute Sprachausgabe
- − Rätsel teils unoriginell
- − Dürftige technische Umsetzung



Pilgrim – Faith as a Weapon

Hersteller:	Infogrames	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom November '97	Hardware, minimum:	Pentium/60, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/75, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	40	Komplexität:	70
Steuerung:	50	Multi-Player:	–

Spielspaß: **64**

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Nuclear Strike

Der Kommunismus ist gebannt, die Sowjetunion im Eimer. Ergo widmet sich der Nachfolger von »Soviet Strike« neuen Feindbildern. Mit Heli, Panzer & Co. nehmen Sie Nuklearwaffen-Langfinger ins Visier.



Sie fliegen nicht nur verschiedene Hubschrauber. Auch Flugzeuge, Panzer und Hovercrafts stehen zur Verfügung.

Angst vor nuklearen Terrorakten kennt die politische Öffentlichkeit seit Beendigung des kalten Kriegs. Es ist also nicht weiter verwunderlich, daß nun eine Truppe zusammengestellt wurde, welche die Menschheit vor Extremisten und anderen Verrückten schützen soll. Als Mitglied dieses Vereins kämpfen Sie an vorderster Front. Dazu steuern Sie Hubschrauber, Flugzeuge, Panzer oder Schiffe bei Außenansicht durch zahlreiche Kampagnen. Letztere sind in einzelne Missionen eingeteilt, die Sie mit Ihren drei Bildschirmleben und einer begrenzten Menge Munition und Treibstoff bestehen müssen. Einmal geben Sie einer Flotte Schlachtschiffen Feuerschutz, ein anderes Mal gilt es, ein gegnerisches Lager auszuräuchern. Die fotorealistische Umgebung weist verschiedene Höhenstufen auf, die das Geschehen erheblich beeinflussen. Um beispielsweise einen Panzer auf einer nahegelegenen Hügelkuppe zu treffen, sollte man sich auf der gleichen Ebene befinden. Sie selbst haben allerdings keine Kontrolle über die Auf- und Abbewegungen ihres Flugzeuges, die Ausrichtung zum Boden übernimmt der Computer. Damit wird so manch vermeintlicher Angriff zu einer komplizierten Angelegenheit. Nähere Auskünfte über Ihre Mission erteilt das sogenannte Intranet: Gegnerstärke, Übersichtskarte, Aufträge, all das stellt Ihnen dieser multimediale Infopool zur Verfügung. Sind irgendwann sämtliche Ziele einer einzelnen Kampagne erreicht, dürfen Sie den Spielstand speichern. **(vs)**



In diesen Ruinen verbirgt sich der erste Extremist.



Die Karte verbindet Sie mit dem Intranet, Ihrer Quelle für Informationen jeglicher Art.

Volker Schütz ★★★

Schon nach dem ersten Missionbriefing stellen sich starke Zweifel ein. Die Schauspieler bestechen durch die gleiche Überzeugungskraft und Eloquenz, die normalerweise nur Musikkanal-Moderatoren an den Tag legen. An MTV und Konsorten erinnert auch die hektische Schnittechnik. Hippe Generäle und coole Kommunikationsoffiziere bringen mich meinem Auftragsziel nicht näher, bereichern mich dafür um eine Reihe nervös zuckender Gesichtsmuskeln. Letzteres ist nicht weiter tragisch, da 99 Prozent der Einsätze auch mit der nordhessischen Kirmestaktik »Rum und druff« zu absolvieren sind.

Vor dem GAU rettet Nuclear Strike die Grafik. Nett animierte Panzer schwenken fröhlich die Kanonenrohre, während Sie in Ihrem Hubschrauber über alte Tempelruinen schwirren. Ferner sorgt die Tatsache, daß Sie Ihr Einsatzfahrzeug gelegentlich wechseln dürfen, für einen gewissen Grad an Langzeitmotviation. Die unterschiedliche Fahr- beziehungsweise Flugphysik macht sich hierbei nämlich deutlich bemerktbar.

- **+ Verschiedene Fahrzeuge**
- **+ Schnuckelige Effekte**
- **− Schlechte Speicher-Funktion**
- **− Sichtbarer Bildausschnitt zu klein**
- **− Dubiose Videoclips**

Nuclear Strike

Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	80 Mark

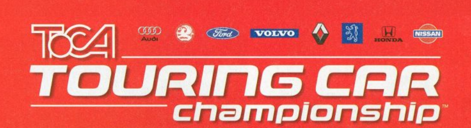
3D-Karten: 3Dfx, Direct3D
Hardware, minimum: Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	30
Einstieg:	50	Komplexität:	60
Steuerung:	50	Multi-Player:	—

Spielspaß:  50





MOTORSPORT-SIMULATION PUR!

Rieche den verbrannten Gummi, höre das Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfalle.

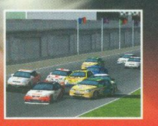
Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!



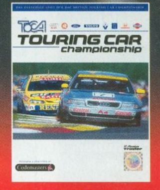
Mit welchem Code siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?
CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle



Massenkaramboulagen

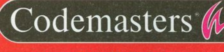




Heiße Verfolgungsjagden

Gib Alles







www.TouringCar.com

16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN, FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN



Actionspiel für Fortgeschrittene

The Reap



Ihr Raumschiff vernichtet garstige Erdenbewohner nicht nur über, sondern auch unter Wasser.

Der Reiseführer »Per Anhalter durch die Galaxis« hat es schon immer gesagt: Die Erde ist nichts weiter als ein großes Forschungsprojekt. Allerdings fordert der Auftraggeber nun seinen Preis: die Vernichtung aller Menschen.

Die Außerirdischen haben endlich die grünen Nasen voll – im übertragenen Sinne versteht sich. Seit langem benutzen sie die Erde als gigantische Forschungsstation, in welcher der Homo sapiens jene Rolle übernimmt, die üblicherweise hyperaktiven Nagern in kleinen Laufrädern zukommt. Doch nur gering ist die außerirdische Freude über menschliche Erfindungen wie Kampfflugzeuge, Atom-U-Boote und nukleare Sprengkörper. Der Entschluß der Extraterresten steht also fest: Bevor die widerlichen Erdlinge mit ihrem wachsenden Waffenpotential echten Schaden anrichten, fegt man sie einfach von der Planentenoberfläche.

Gesagt, getan. Sie schlüpfen in einen der stromlinienförmigen Gleiter und sorgen in einem an »Zaxxon« erinnernden Shoot'm-up für die vollständige Ausrottung menschlichen Lebens. Keine leichte Aufgabe, denn dieses wehrt sich mit Händen und Füßen; und nicht nur damit: Wackere Infanteristen beharken Sie mit Lasersalven, Geschützstellungen verschießen gleißende Energiestrahlen, und schrottreife Doppeldecker gehen mit nicht TÜV-genormten Partikelkanonen zum Angriff über. Damit Sie Ihrerseits die vier verschiedenen Etappen (jeweils unterteilt in mehrere Level) überstehen, transportiert Ihr High-Tech-Flugzeug ein Waffenarsenal, bei dem James Bonds »Q« vor Neid erblassen würde. Ob einfacher Plasmawerfer, überdimensionierter Elektroschocker oder spektakulärer Flammenwerfer, alle sind in drei unterschiedliche Stärkegrade aufrüstbar. Weiterhin helfen andere Extras – Speed-ups, Extraleben und diverse Spezialgegenstände – bei der Vollendung der irdischen Vernichtung. Wächst Ihnen die ganze Metzelei irgendwann über den Kopf, engagieren Sie einfach einen Freund, der Ihnen Unterstützung an der Tastatur gibt. »The Reap« erlaubt es nämlich, mit zwei Spielern an einem Computer in den Kampf zu ziehen. Ferner dürfen Sie den Spielstand nach jeder Etappe speichern. Sie müssen also jeweils zwei bis drei komplette Level mit der vorgegebenen Anzahl Bildschirmleben überstehen. **(vs)**



Zerschießen Sie große Gegner, zerplatzen diese in einem Schauer putziger Pixelmännchen.



Wenn zwei Spieler an einem PC hantieren, kommt nostalgisches Arcade-Feeling auf.

Volker Schütz ★★★★

Ich hatte schon ganz vergessen, wieviel Spaß schlichte Shooter bringen können. The Reap vereint elegant ein nostalgisches Spielprinzip (schieß alles, was auf dich zuscrollt) mit moderner Grafik, die auch von 3D-Beschleunigern verwöhnte Testerherzen höher schlagen läßt. Zwar gestalten die weichgezeichneten Projektile, Raumschiffe und Hintergrundkulissen das Geschehen verhältnismäßig unübersichtlich, aber mit guten Augen und einem Quentchen Übung gelang es mir schon nach kurzem, den Gleiter kratzerfrei zu halten.

Das Sammeln von Ausrüstung ist nicht nur Selbstzweck, sondern erhöht den Spielspaß ungemein, da sich mit steigender Waffenqualität auch das Aussehen selbiger enorm verbessert. Über den Bildschirm zuckende Energieblitze wirken einfach spektakulärer als simple Laserschüsse. Am meisten Freude kommt im Mehrspielermodus auf.

+ Schöne Grafik
+ Zwei Spieler an einem PC
− Unübersichtlich
− Steil steigender Schwierigkeitsgrad

The Reap

Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–2 (an einem PC)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	50	Multi-Player:	80

Spielspaß: 75


Red Baron II
Zwischen ihm und Ihnen
ist ein As zuviel.
Mehr als 60.000 km² Echtzeit-Terrain dank der 3 Space™-Technologie.
Eine KI der Extraklasse sorgt für eine völlig realistische Umgebung.
Fliegen Sie mit 22 detailliert modellierten Flugzeug-Legenden.
Je höher Sie fliegen, desto mehr bringt die dünne Luft den Motor zum Stottern. Die leinenbespannten Flügel ächzen unter den extremen Flugmanövern. Kugelhagel erschüttert den Rumpf Ihrer Maschine. Im Sturzflug schaffen Sie es kaum, den Steuerknüppel festzuhalten. Die Flak donnert und Kirchenglocken schlagen Alarm. Züge, Panzer und Infanterie ziehen an an der Frontlinie entlang. Gegnerische Flugzeuge stürzen urplötzlich aus den Wolken. Bevor Sie jedoch Kommandant der Elitestaffel Ihrer Armee sein werden, müssen Sie sich gegen die Allerbesten behaupten!
SIERRA®
Werden Sie sich einen Platz am Himmel der Legenden erkämpfen?
Microsoft SideWinders
Optimiert für Microsoft Sidewinder ForceFeedback.
© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von/oder lizensiert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows und Sidewinder sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corp.
WIN'95
CD-ROM

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

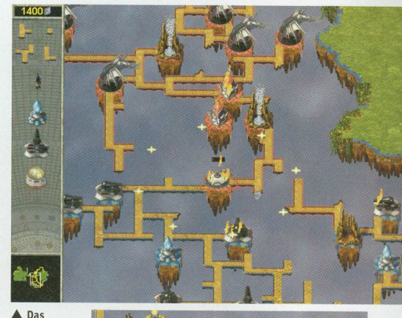
Netstorm

Eigentlich sollte aus der strategischen Knobelei ein reines Online-Spiel werden. Doch im letzten Moment verpaßten die Programmierer ihrem »Netstorm« eine Kampagne für Solo-Eroberer.

Das Programmierteam Titanic Entertainment besteht zur Hälfte aus Ex-Mitarbeitern von Origin. Für »Netstorm« verquirlten die Texaner Elemente von »Warcraft 2«, »Tetris«, Schach und »Scrabble« zu einem originellen Genremix. Dieser kommt im Multi-Player-Betrieb am besten zur Geltung. Bis zu acht Mitspieler bekämpfen sich dort in Szenarien, die bei jedem Spielstart neu generiert werden. Solisten müssen sich dagegen mit einer aus 16 Einzelmissionen bestehenden Kampagne sowie einem sechsteiligen Tutorial begnügen.

Die Gefechtsarena heißt »Nimbus« und ist ein Wolkenplanet. Dort schweben Inseln umher, auf denen Sie mit der Konkurrenz um die Wette siedeln. Dank eines eingangs vorhandenen Priesters bereichern Sie das Eiland um einige wenige Gebäude. Die hierfür nötigen und in arg begrenzter Stückzahl vorhandenen Sturmkristalle entnehmen Arbeiter den aktiven Vulkanen. In der Fabrik werden ein rundes Dutzend verschiedener Kanonen, Energiestationen und Flugplätze produziert. Um damit den Feind zu besuchen, müssen Sie Brücken zwischen Ihrer und den gegnerischen Inseln schlagen. Hierfür werden stets vier Tetris-ähnliche Bauelemente bereitgestellt. Diese sind gratis und werden von der Heimatinsel ausgehend in beliebiger Stückzahl verlegt. An den herausstehenden Brückenenden postieren Sie Ihre Einheiten, welche automatisch den Feind unter Beschuß nehmen. Da feindliche Bauteile weder von Ihrem Weg gekreuzt noch durch direkten Beschuß zu zerstören sind, entwickelt sich manchmal ein wahrer Wettlauf der Brückenbauer. Finales Ziel jeder Mission ist es, den feindlichen Magier mittels Schüssen zu paralysieren und von den Arbeitern zur eigenen Basis

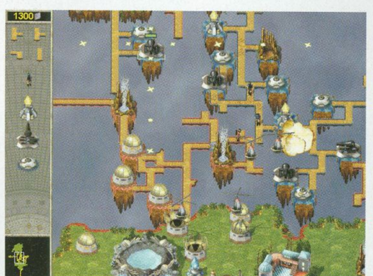
Ballons eignen sich vorzüglich für den Rohstoffabbau.



▲ Das geschickte und schnelle Legen der Brücken entscheidet zumeist über den Ausgang der Schlacht



Während eines Online-Spiels darf fleißig gechattet werden.



Sonnenkanonen sind zwar äußerst schußgewaltig, schießen aber – wie die Sterne anzeigen – nur in vier Richtungen.

Manfred Duy ★★★★

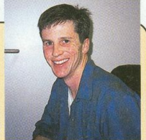
Trotz der originellen Grundidee bereitet Netstorm im Solospiel ein langfristig nur durchschnittliches Vergnügen. Jede der 16 Aufgaben erfordert aufgrund der erheblichen Rohstoffknappheit ein bestimmtes taktisches Manöver und dieses ist in aller Regel nach spätestens vier bis fünf Versuchen geoutet. Mängel gibt es auch beim Verlegen der Brückenteile: Es fehlen sowohl ein Papierkorb für unbrauchbare Teile als auch eine »Undo«-Funktion. Zudem darf innerhalb einer Mission noch nicht mal gespeichert werden. Aus diesem Gründen sollten die einzelnen Bauelemente erst nach reiflicher Überlegung plaziert werden, denn ein falscher Klick führt manchmal zum Verlust der gesamten Mission.

Ganz anders verhält es sich da im Mehrspielerbetrieb. Die vielen kleinen taktischen Ressourcen wie die Gefangennahme feindlicher Magier oder hektische Umgehungsmanöver feindlicher Abwehrstellungen gelangen erst hier zur vollen Entfaltung.

- \+ Gut für Einsteiger
- \+ Originelles Design
- \+ Starkes Online-Spiel
- – Dürftig für Solo-Spieler
- – Umständliches Verlegen der Brücken

IM GESPRÄCH

mit Jim Greer, dem »Director of Mind Control« bei Titanic Entertainment


Netstorm-Macher Jim Greer

PC PLAYER: Was versteht man denn bitte unter einem »Director of Mind Control«?

JIM GREER: Das ist unsere eigene Wortschöpfung für jemanden, der die Entwicklung strategischer Spiele wie Netstorm am Hals hat.

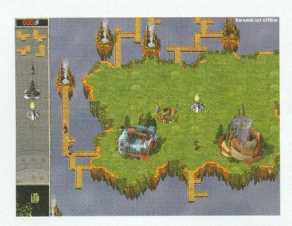
PC PLAYER: Ein großer Titel für eine kleine Firma, die aus acht Leuten besteht und mit Netstorm ihr erstes Werk vorlegt.

JIM GREER: Die vier Firmengründer Zack Simpson, Beverly Garland, Ken Demarest und ich waren zuvor lange Jahre für Origin tätig. Unter anderem haben wir an Titeln wie »Ultima 7 & 8«, »Ultima Online«, »Wing Commander«, »Privateer« und »Bioforge« gefeilt.

PC PLAYER: Wie kam es zu dem Entschluß, Origin zu verlassen und eine eigene Firma zu gründen?

JIM GREER: Die Übernahme von Origin durch Electronic Arts hatte eine erhebliche Zunahme der Bürokratie und der Behäbigkeit zur Folge. Dadurch konnten wir nicht mehr so schnell auf die Erfordernisse des Marktes reagieren. Eine kleine und unabhängige Firma ist da viel flexibler und reagiert auf Änderungen – etwa in der immer wichtiger werdenden Online-Welt – viel schneller.

verschleppen zu lassen. Dort entlocken Sie ihm sein Wissen und gelangen so zu einer neuen Technologiestufe. Diese befähigt etwa zum Bau leistungsfähiger Kanonen oder Verteidigungstürme. Im Online-Spiel nehmen Sie diese Erfahrung mit in künftige Auseinandersetzungen, in der Solokampagne dagegen wird in jeder Mission erneut bei Null angefangen.


Arbeiter entnehmen den aktiven Vulkanen die nur spärlich vorhandenen Energiekristalle.

Netstorm

Hersteller:	Activision	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom November '97	Hardware, minimum:	Pentium/90 mit 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/120 mit 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	90


Spielspaß: 69

Actionspiel für Fortgeschrittene

Mage Slayer

Man nehme eine fortschrittliche 3D-Engine, kreuze sie mit dem Uralt-Spielprinzip »Gauntlet«, und schon hat man einen prima Kassenschlager. Oder etwa doch nicht?


Der Endgegner der ersten Welt: Ein paar Pixelchen bekämpfen ein paar andere Pixelhaufen.

Großer Unterschied dieses Spiels zu anderen 3D-Shootern: »Mage Slayer« betrachtet die Ereignisse aus der Vogelperspektive. Trotzdem ist die Umgebung dreidimensional dargestellt. Die Wände der Gewölbe verschieben sich beim Herumlaufen perspektivisch korrekt, und wenn Sie über eine Brücke laufen, sehen Sie das darunter befindliche Geschehen optisch entsprechend verkleinert.

Beim Herumlaufen treffen Sie haufenweise auf Ungeheuer: Die Tumben greifen direkt an, geschicktere Gegner feuern aus der Entfernung auf Ihren Spieler. Zum Glück gibt es nette Spielzeuge wie Dynamitstangen, Unverwundbarkeits- und Unsichbarkeits-Zauber. So kämpft man sich durch die Level, erlegt Monster um Monster und versucht sich am Endgegner, bis man es geschafft oder man keine Lust mehr hat. (hf)

Henrik Fisch ★★

Oh weh! Mage Slayer bringt ja noch weniger Spaß als das Artverwandte Take No Prisoners der letzten Ausgabe. Die Hauptperson des Spielgeschehens sieht in etwa so detailliert aus, wie ein Tintenfleck auf nassem Papier. Nur mit Mühe läßt sich die Laufrichtung und damit die Schuß/Schlagrichtung erahnen. Während eine Horde Monster also fröhlich auf meine Figur einprügelt, demoliert diese mit Begeisterung die Wand. Auch schön, daß ich mich unsichtbar machen kann und meine Figur dann schlechter sehe. Die Dungeon-Biester erkennen mich offenbar ohne Probleme. Das ist ein netter Ansatz, aber eine perspektifische Grafik macht eben noch kein gutes Spiel.

+ Nette Spielidee
- Happiger Schwierigkeitsgrad
- Undeutliche Grafik

Mage Slayer

Hersteller:	GT Interactive	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom September '97	Hardware, minimum:	Pentium/90 mit 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/133 mit 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-16 (Modem, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

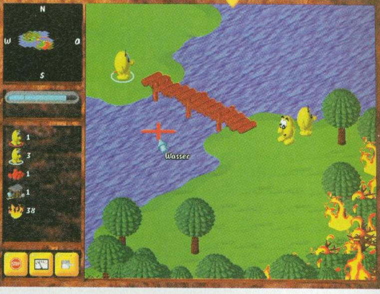
PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	50
Steuerung:	30	Multi-Player:	50

Spielspaß: 37

Strategiespiel für Einsteiger

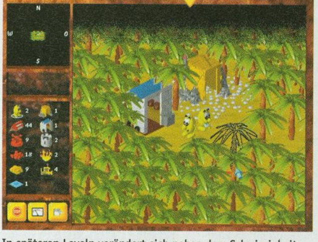
Planet Blupi



Blupi rettet seine beiden Freunde Blupi und Blupi durch Brückenbau vor der nahenden Feuersbrunst.

Wollten Sie schon immer »Command & Conquer« mit kulleräugigen Smarties-Männchen spielen? Oder in knuddeliger Umgebung Tomaten pflanzen und Holzschiffchen bauen? Nein? Wir auch nicht.

er laufende Gummiball Blupi lebt vergnügt und sorgenfrei auf seinem hübschen Planeten. Doch eines Tages passiert etwas schreckliches: Ein Meteor stürzt auf die friedfertige Welt hinab. Zu allem Übel findet Blupi heraus, daß es sich bei dem vermeintlichen Gesteinsbrocken um ein getarntes Raumschiff handelt. Und dessen metallener Robot-Insasse führt etwas fürchterlich furchtbares und bösartig böses im Schilde: Mit Hilfe von selbstgebastelten Viren plant er, den resourcenreichen »Planet Blupi« von jeglichem Leben zu befreien.



In späteren Leveln verändert sich neben dem Schwierigkeitsgrad auch das Aussehen der Umgebung.



Im Editor konstruieren Sie die Mission »Flächenbrand in der Schrebergartensiedlung«.

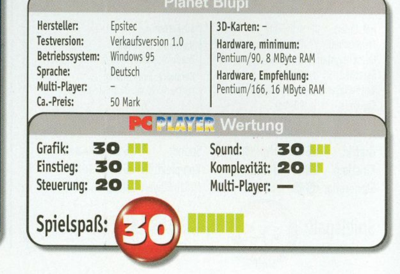
Sie treten also zusammen mit dem Volk der gelben Gummikugeln den echtzeitstrategischen Kampf gegen den extrablupischen Widerling an. Zwischen Ihnen und der Abrechnung mit dem aggressiven Roboter liegen allerdings 30 vage an Blizzards »Warcraft 2« erinnernde Missionen. Ähnlich diesen beginnen die meisten Einsätze mit der allseits bekannten Erntephase: Ihre kleinen Kerlchen schlagen Holz und fördern Steine oder Erz. Gesammelte Materialien nutzen sie zum Errichten von verschiedensten Gebäuden wie etwa Gartenhäusern, Brutplätzen, Werkstätten, Labors oder Beammaschinen. Die wiederum ermöglichen die Produktion von Nahrung, Nachwuchs, Fahrzeugen oder nützlichen Chemikalien.

Im allgemeinen stehen jedoch nicht die berühmt berüchtigten »Basis errichten und Feind zerstören«-Aufträge im Mittelpunkt des Spiels. Planet Blupi verfügt über eine breit gefächerte und abwechslungsreiche Palette an Missionszielen. Waldbrände erfordern den Mauerbau zur Lagersicherung, verschollene Kameraden harren ihrer Errettung, orientierungslose Blupis wollen von Ihnen zurück in ihr Heimatdorf geleitet werden und etliches mehr. Wem diese Vielfalt nicht ausreichen sollte, betätigt sich mit dem vorhandenen Level-Editor kreativ und schustert eigene Karten inklusive Missionszielen zusammen. Eine Speicherfunktion erlaubt das Sichern des Spiels an beliebiger Stelle. (vs)

Volker Schütz ★★

Es wäre nicht richtig, zu sagen, daß mir die putzigen Blupis auf die Nerven gehen. Um genau zu sein, tanzen sie Stepp und zwar mit eisenbesohlten Springerstiefeln. Einmal mit einem Auftrag ausgestattet, lassen sich die tüchtigen Kugelkerle beispielsweise nicht mehr von meinen Befehlen irritieren. Einen übereifrigen Waldarbeiter davon zu überzeugen, daß er inmitten eines häßlichen Bitmap-Feuers ruhig die Axt hinlegen und die Beine in die Hand nehmen kann, ist unmöglich. Ein Häufchen Blupi-Asche und der imaginäre Geruch von verschmorten Smarties ist alles, was von dem runden Workoholic übrigbleibt.
Während dünne Rauchfahnen gen Himmel steigen, drängt die vor sich hindudelnde Musik und die quäkende Sprachausgabe die Vermutung auf, daß ich aus Versehen vergessen habe, den C64-Emulator im Hintergrund herunterzufahren.

- **+ Abwechslungsreiche Missionen**
- **+ Editor enthalten**
- **– Kein Mehrspielermodus**
- **– Verdirbt die Lust auf Smarties**



Planet Blupi

Hersteller:	Epsitec	3D-Karten:	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, minimum:	Pentium/90, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	50 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	30
Einstieg:	30	Komplexität:	20
Steuerung:	20	Multi-Player:	—

Spielspaß: 30



DARK EARTH™
"Das Programm hat meine kühnsten Erwartungen übertroffen: Technisch glänzt es durch selten gesehene Perfektion, und das von Grafik und Sound überzeugend umgesetzte Endzeit-Ambiente sucht einfach seinesgleichen. Auch für Einsteiger absolut empfehlenswert."
PC ACTION GOLD
HERBERT EICHINGER (PC ACTION 10/97)
Wertung 85% "Weltuntergangs-Epos der absoluten Extraklasse"
PC ACTION 10/97
"Ja, bei Dark Earth kommt Freude auf. Als alter Fan von "Alone in the Dark" habe ich schon lange auf einen Titel gewartet, der eine ähnlich gelungene Stimmung rüberbringt."
TOM SCHMITT (POWERPLAY 10/97)
GOTT IST DAS SONNENLICHT.
DUNKELHEIT EIN TODESURTEIL -
UND DIE ZEIT IST DER FEIND.
IM 24. JAHRHUNDERT HERRSCHT DIE ZEIT DER DUNKELHEIT. DIE ZIVILISATION ÜBERLEBT IN DEN WENIGEN STÄDTEN DES MYSTISCHEN LICHTS. SIE SIND ARKHAN. IN EINEM TÖDLICHEN RENNEN GEGEN DIE ZEIT MÜSSEN SIE SICH UND IHRE STADT VOR DEN HEERSCHAREN DES BÖSEN BEWAHREN.
ERLEBEN SIE EINE EINZIGARTIGE WELT. Dark Earth - DAS ATEMBERAUBENDE ECHTZEIT-ABENTEUER!
kalisto entertainment
http://www.darkearth.com
CD-ROM
MICROPROSE
http://www.microprose.com

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Sabre Ace

Konflikt über Korea

Der Koreakrieg ist hierzulande eher dank des Films »M.A.S.H.« als durch Computerspiele bekannt. In dieser Simulation nehmen Sie selbst daran teil und steigen in bleigeschwängerte Lüfte auf.

Bei der Yak-9 ist das Feuer der Kanonen besonders schön zu sehen. Hier kümmern Sie sich gerade um einen US-Truppentransporter.



Mit einem 3D-Beschleuniger wird der Rauch der brennenden B-26 transparent dargestellt, und Sie kommen in den Genuß von gefilterten Bodentexturen.

Hobby-Piloten werden in die 50er Jahre versetzt, in eine Zeit, in der Düsenantriebe eine revolutionäre Neuerung waren. Selbstlenkende Raketen wie die infrarotgesteuerte »Sidewinder« befanden sich noch im Versuchsstadium und nahmen öfter die liebe Sonne anstelle der gegnerischen Triebwerke ins Visier. Wahlweise auf amerikanischer oder nordkoreanischer Seite mischen Sie in »Sabre Ace« in diesem Konflikt mit und sitzen in entsprechenden Flugzeugen. Bei der US-Luftwaffe sind dies die F-51 Mustang, die F-80 Shooting Star und natürlich die F-86 Sabre. Piloten, die lieber für den Kommunismus kämpfen, stehen die Yak-9 und die MiG-15 Fagot zur Verfügung.

Neben den Trainingsmissionen starten Sie auf beiden Seiten Kampagnen, in denen Missionen wie das Zerstören bestimmter Bodenziele oder das Eskortieren von Transportmaschinen anstehen. Für entsprechende Verdienste werden Orden und Beförderungen vergeben – oder (bei schauriger Pilotenleistung) Disziplinarverfahren eingeleitet. Speziell erstellte Einzelaufträge liegen nicht vor, statt dessen wählen Sie eigene und gegnerische Flugzeuge aus, die Sie im Dogfight bekämpfen müssen. Maximal acht Piloten bekriegen sich über ein Netzwerk ausschließlich im Deathmatch. Per TCP/IP-Verbindung funktioniert dies auch über das Internet; einen eigenen Server gibt es aber nicht. Den angemeldeten Anspruch einer Hardcore-Simulation kann Sabre Ace nicht erfüllen: Für den Kampagnenmodus sind keine individuellen Einstellungen wie Wettereinfluß regelbar, die Bewaffnung wird fest vorgegeben, genauso wie Wegpunkte. Die Präsentation entspricht trotz Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten nicht dem Standard: Grobe Pixel machen den Boden unansehnlich, und die Flugzeuge sind nur spärlich texturiert. Besonders makaber sind Treffer aus weniger als 300 Fuß Entfernung, denn dann hören Sie die Schreie der Crew (... und das trotz Panzerglaskuppel und den sicherlich nicht neuesten Lärmemissions-Gesetzen entsprechenden Triebwerken). **(mash)**



Seoul, kurz vor einem kleinen Raketenangriff: Nur wenige Gebäude werden als Polygone dargestellt, ansonsten beschränkt sich der Detailgrad auf recht grobe Bodentexturen.

Martin Schnelle ★★★

Sabre Ace hätte bei besserer Ausführung frischen Wind ins Genre bringen können. Das Szenario hat einige interessante Aspekte: Die enormen Leistungen der Maschinen in Geschwindigkeit und Steigflug kombiniert mit den damaligen Waffen finde ich sehr reizvoll.

Die Hauptbetonung des Spiels liegt bei den Dogfights. Die Präsentation entspricht nicht dem aktuellen Stand, speziell in der Beschleunigervariante erinnert die Grafik an iF-22 mit all seinen Schwächen. Auch im Flugmodell sind Patzer zu finden, etwa wenn die Flieger in bestimmten Situationen anfangen zu »nicken«, also die Nase unmotiviert in kurzen Abständen heben und senken. Geschmacklos fand ich es zudem, auf Fallschirmspringer schießen zu können, wobei Treffer mit Geschrei kommentiert werden.

Alles in allem ist der Konflikt über Korea immer noch ein überdurchschnittliches Programm, das Ihnen die Möglichkeit gibt, sich mit selten simulierten Flugzeugen zu beschäftigen.

- \+ Frisches, selten gebrauchtes Szenario
- \+ Betonung auf Dogfights
- − Schlechte Präsentation
- − Schwächen im Flugmodell

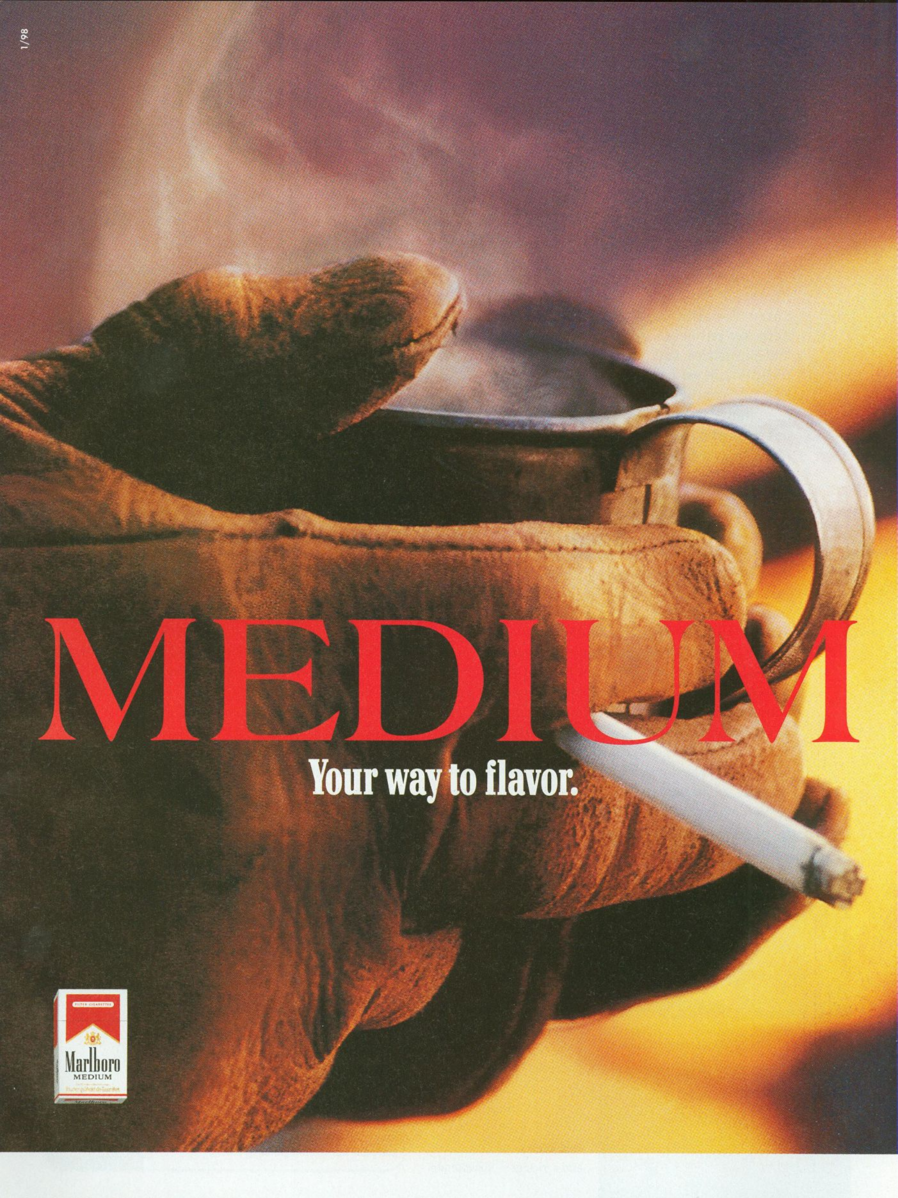
Sabre Ace: Konflikt über Korea

Hersteller:	Virgin
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1 – 8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	3Dfx, Power VR, Rendition
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	30
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß:  63



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

GOLD PLAYER

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Oddworld: Abe's Oddysee



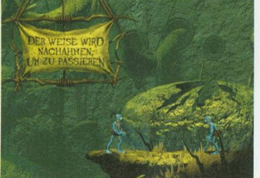
Jetzt bloß keinen falschen Schritt machen: Bei der Flucht aus der Fabrik muß Abe vorsichtig diese Bewegungssensoren passieren.

Guten Appetit: Böse Konzernbosse wollen ein ganzes Volk zu Hackfleisch verarbeiten. Der unscheinbare Abe muß das im Ausnahmespiel »Oddworld: Abe's Oddysee« verhindern.

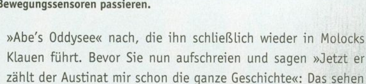
Was wäre, wenn sämtlichen Burger-Buden die Rinder für ihre mehr oder weniger schmackhaften Fleischklöpse ausgehen würden? Hmm, wie wären dann ein paar leckere Menschlein, fein zermahlen und gebraten? Auf dem Planeten Mudos gibt es genau dieses Problem: Die allgegenwärtigen Rupture Farms, sozusagen Nestlé, McDonalds und Coca Cola in einem, verwursten für ihre Produkte schamlos alles und jeden – bis auf die Ureinwohner, die Mudokaner. Zu dumm nur, daß die Absätze dennoch in den Keller gehen. Da kommt Chefkoch Molock die pikante Idee: Könnte man nicht einige wohlschmeckende Menüs aus eben diesen Einwohnern fertigen? Abe, ein kleiner Mudokaner aus einer Putzkolonne, belauscht die Bosse zufällig bei diesem Meeting. Schneller, als Sie »Supersparmenü« sagen können, flitzt er los, um seine Stammesbrüder und -schwestern in den Urwäldern von Mudos vor der drohenden Gefahr zu warnen. Das macht ihn bei den Konzernbossen selbstmurmelnd so heißbegehrt wie ein freier Sitzplatz auf dem Oktoberfest. Obwohl Abe die Flucht aus der Fabrik gelingt, geben die Schlipsträger nicht auf, sondern schicken ihm ganze Horden von schlechtgelaunten Schergen hinterher, um ihn zur Strecke zu bringen. Von jetzt an spielen Sie in einer riesigen Rückblende



Hallo, folge mir: Schon das Ausprobieren von Abes Sprüchen sorgt für minutenlanges Gaudium.



Das ebenfalls eingedeutschte Schild im Hintergrund verrät, wie Abe auf die Pfiffe des Wächters reagieren muß.



»Abe's Oddysee« nach, die ihn schließlich wieder in Molocks Klauen führt. Bevor Sie nun aufschreien und sagen »Jetzt erzählt der Austinat mir schon die ganze Geschichte«: Das sehen Sie alles im Intro!

Abe's Oddysee ist die erste Episode des auf fünf Teile ausgelegten Oddworld-Zyklus. Dahinter steckt das Entwicklerteam Oddworld Inhabitants aus Kalifornien, das wir schon vor knapp einem Jahr besucht haben (siehe PC Player 2/97). Als unscheinbarer

Udo Hoffmann ★★★★★

Abe, der furzende, blauhäutige Freak, der sich die Haare scheinbar immer selber schneidet, bietet viel mehr als nur ein simples Hüpfvergnügen. Die neuartige »Gamespeak«, die Sprache im Spiel, schafft komplexes Knobelpotential. Sie können mit ihr nicht nur ihre Artgenossen manipulieren, sondern auch in vielfältiger Weise auf die Feinde einwirken. Abe versteckt sich zum Beispiel im Schatten und lockt mit einem Pfiff den nächsten Unhold in wohlvorbereitete Fallen.

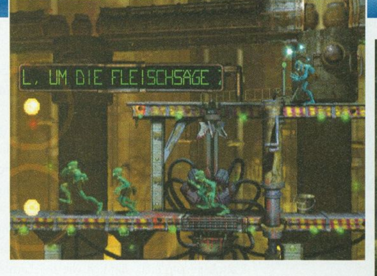
Die an sich zweidimensionalen Level gewinnen durch den Einbezug der Hintergrundgraphik enorm an Ausstrahlung. Ein harmlos erscheinender, winziger Slig etwa kann Abe unverhofft mittels seiner Maschinenpistole gefährden. Die fein gemachten Zwischensequenzen geben dem Spiel zudem eine edle Note. Wer Abe nicht den geringsten Funken Sympathie entgegenbringen kann, dürfte zur Kategorie der Dauer-Griesgrame gehören.

+ Brillante Aufmachung

+ Charismatische Hauptfigur

− Speichern nicht überall möglich

Ab durch die Mitte: Die unterdrückten Mudokaner rennen durch das Portal in die Freiheit.



Anti-Held Abe liegt es an Ihnen, ob Ihr Volk im Kochtopf oder in der Freiheit landet – da bekommt die Redensart »fressen und gefressen werden« eine ganz neue Dimension.

Anders als in den meisten aktuellen Action-Adventures bewegt sich Abe nicht durch 3D-Welten, sondern in zweidimensionalen Szenen. Ist er am Rand einer solchen angelangt, scrollt die Sicht bildweise weiter. Dadurch, daß an manchen Orten im Hintergrund Häscher oder Verbündete herumwuseln, wird eine dezente Dreidimensionalität erzeugt. Wie kann so ein Spiel heute noch Spaß machen? Ganz einfach: Für die dichte Atmosphäre sorgen die gute Story, überzeugende Charaktere und eine geniale Idee namens »Gamespeak«. Abe kann nämlich mit allen Bewohnern von Mudos reden, egal, ob Freund oder Feind. Trifft der Held auf einen Artgenossen, entflammt folgender Dialog: »Hallo!« – »Hallo!« – »Folge mir.« – »O.K.«. Abe lotst den Kollegen dann zu einem Vogelkreis und beginnt zu chanten. Durch diesen Singsang verwandelt sich der Kreis in ein geheimnisvoll leuchtendes Portal, durch das die Mudokaner in die Freiheit springen. Selbst Abe springt ab und zu in ein solches Tor, um einen längeren Weg abzukürzen.

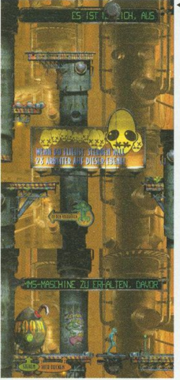
Das gesprochene Wort ist nicht Abes einzige Waffe. Er kann ab und an einen Kieselstein oder in den Rupture Farms eine Handgranate aufklauben und sie in die Menge der Widersacher werfen. Vor den Toren der Fabrik formen Glühwürmchen aufs Chanten hin Sätze mit wichtigen Tips. Doch auch in den Rupture Farms werden Sie in einer Art Tutorial von einer Laufschrift mit Abes Steuerung vertraut gemacht.

Manche der Bösewichte kann er durch seinen Gesang übernehmen und fernsteuern – das gilt auch für deren Gewehre. Allerdings ist das nicht immer möglich, Molocks Helfershelfer werden oft durch eine Energiebarriere geschützt. Dann kann sich Abe nur noch in schattigen Bereichen verstecken und auf Zehenspitzen ungesehen hinter den Gegnern her-

Timing ist alles: Der richtige Zeitpunkt für den Sprung zwischen den hin- und herschwingenden Steinen entscheidet über Leben und Tod.

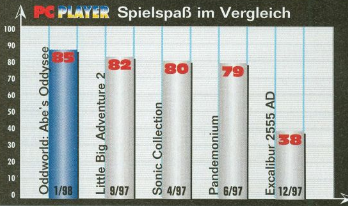






Mit einer Handgranate aus der Maschine unten links schaltet Abe den schlafenden Slig aus. Die kleinen Überschneidungen rühren von der eigenen Perspektive jeder Einzelszene her.

In der nahtlos ans Spielgeschehen angefügten Sequenz wechselt Abe mit einer Transportkapsel in eine andere Fabrikzone.



Abe's Oddysee schwingt sich auf den Action-Adventure-Thron. LBA 2 sorgt für milden Frust bei den Zweikämpfen. Wer vor Rätselfrust zurückschreckt, greift lieber zu einem reinen Jump-and-run. Die Sonic Collection bietet Geschicklichkeit pur ohne seriöse Rätsel, ist technisch aber nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Pandemonium offeriert gutes Leveldesign und nette 3D-Effekte, während Excalibur 2555 AD selbst die hartgesottensten Genrefans das Fürchten lehrt.







▲ An der Peripherie der Fabrik macht Abe Bekanntschaft mit den hilfreichen Glühwürmchen, ...

◀ ... die ihm auch später immer wieder kleine Hinweise geben.

tapsen. Neben den schwerbewaffneten Sligs begegnen Ihnen auf Mudos die gefräßigen, aber feigen Paramites, die sich von hinten an Abe anschleichen. Direkter gehen da die Slogs vor, die fast nur aus einem riesigen Maul bestehen. Die krabbenartigen Scrabs rennen wieselflink hinter unserem Helden her und können nur durch einen beherzten Sprung auf eine höhergelegene Ebene abgeschüttelt werden.

Aber es gibt auch Verbündete: Die gutmütigen, doch sehr verfressenen Elums dienen Abe als Reittier und springen mit ihm auf dem Rücken über große Abgründe.

Acht verschiedene Welten müssen Sie durchqueren, darunter die Fabrik, eine Flucht bei Nacht und Nebel, eine karge Felsenlandschaft, ein Dschungelgebiet und uralte Tempelanlagen, bevor es zum großen Showdown zurück nach Rupture Farms geht.

Zwischendrin gibt es immer kurze, vorberechnete Filmsequenzen, die sich nahtlos ins Spielgeschehen einfügen – langatmige Rendereien sucht man vergebens. Die düsteren Hintergrundklänge passen sich, ähnlich wie bei LucasArts' iMUSE-System, stets der Handlung an. Treten Bösewichte auf den Plan, bekommt die Musik einen dramatischeren Anstrich.

Abe's Oddysee verläuft nicht streng linear: Oft stehen Ihnen mehrere Wege offen, oder ein Mudokaner kann auf verschiedene Arten gerettet werden. Davon abhängig gibt es verschiedene Endsequenzen: Bei mittelmäßigem Erfolg versetzen Sie geheimnisvolle Schamanen an einen Punkt zurück, an dem Sie noch ein paar Mudokaner mehr befreien können. Alle paar Bildschirme passieren Sie ohnehin einen Speicherpunkt, an dem Sie bei Abes Ableben neu erscheinen. Diese Stellen dürfen auch jederzeit abgespeichert werden. Nötig ist das, denn der Schwierigkeitsgrad zieht nach dem ersten Spielviertel an, ist dabei jedoch niemals unfair. **(ra)**



Wohl dem, der ein Elum reitet: Mit dem freundlichen Geschöpf überwindet man auch größte Abgründe.

In diesem uralten Tempel wohnt ein Schamane, der einige Überraschungen für Abe bereithält.

Roland Austinat ★★★★★

Kaum einem Spiel habe ich so sehr entgegengefiebert wie Abe's Oddysee. Schon bei der Vorführung einer frühen Alpha-Version hätte ich Chefdesigner Lorne Lanning am liebsten die CD entrissen und außer Landes geschmuggelt. Jetzt ist es endlich soweit, und ich darf Abe selbst sprechen und springen lassen. Man merkt, daß die Oddworldler ihr Handwerk in Hollywood gelernt haben: Kameraführung, Musikuntermalung sowie die Charaktere sind absolut filmreif. Statt einer Fülle von zweidimensionalen Widersachern gibt es gerade mal eine Handvoll, die aber in allen Facetten ausgezeichnet sind. Und das beste: Der Spielwitz bleibt dabei nicht auf der Strecke.

Die Stimmen von Abe & Co. sind weitestgehend ins Deutsche übersetzt worden, nur Pfiffe und ähnliche Geräusche erklingen noch wie im englischen Original. Wer das aber nicht kennt, ist hochzufrieden mit der Übersetzung, die zum Glück nichts von der einzigartigen Atmosphäre zerstört.

- \+ Sprachgesteuerte Puzzles
- \+ Filmartige Grafik- und Soundkulisse
- \+ Tutorial erklärt die Kontrollen
- − Knackiger Schwierigkeitsgrad

Oddworld: Abe's Oddysee

Hersteller:	GT Interactive
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/120, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	—

Spielspaß:





Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Civ 2: Fantastic Worlds

Das wirtschafts-strategische »Civilization 2« wurde mit Auszeichnungen überhäuft und gehört zu den genialsten Spielen aller Zeiten. Damit im Laufe des fast zweijährigen Höhenfluges keine Ermüdungserscheinungen aufkommen, spendiert Microprose die mittlerweile zweite Erweiterungs-CD.



Die von Sauriern bevölkerte Urwelt besteht vornehmlich aus Dschungel und Wüste.



In der Eiswelt sind nur die spärlichen Landstriche zur Besiedlung freigegeben.



Auf dem Mars werden viele neue Einheiten in Auftrag gegeben.

Der Urvater von »Civilization« Sid Meier, hat sich mittlerweile von Microprose losgeeist und in diesem Jahr mit Firaxis eine neue Firma aus der Taufe gehoben. Dort bastelt er derzeit an »Alpha Centauri«, dem Nachfolger von »Civilization 2«. Mit dessen Erscheinen ist nicht vor dem Sommer zu rechnen, aber so lange vertreiben Sie sich einfach die Zeit mit »Fantastic Worlds«. Für den Betrieb dieser Erweiterungs-CD ist das Originalspiel »Civilization 2« nötig.

Insgesamt 15 neue Szenarien wollen hier von Ihnen im Rundentakt kolonisiert werden. Knapp die Hälfte davon setzt auf neue Landschaftsformen wie etwa eine Eiswüste, den Mars oder gar den Weltraum, die restlichen bieten die bereits bekannte Wiesenlandschaft. Allesamt verfügen sie jedoch über neue Einheiten, Gebäude, Weltwunder und Erfindungen, die meistens einem bestimmten Thema zugeordnet sind. So handeln einige Szenarien in den Welten von Microprose-Spielen wie »Master of Orion«, »X-Com« oder »Master of Magic«. Aber auch das Inselreich Atlantis oder gar eine mit kolonisierungswütigen Sauriern bestückte Urwelt stehen zur Verfügung. Selbst der Akustik mangelt es nicht an Originalität: So erinnern die Urweltklänge stark an den Spielberg-Film »Jurassic Park« und auch so manch verballhornte »X-Com«-Melodie erklingt ab und an.

Die »Fantastic Worlds«, enthalten darüber hinaus acht neue Tools, die der Veränderung sämtlicher Truppen und Gebäude dienlich sind. Wer »Civilization 2« noch nicht sein eigen nennt, sollte übrigens zu Weihnachten zugreifen: Noch im Dezember erscheint eine Sonderedition, welche sowohl das Originalspiel als auch die beiden Erweiterungssets »Conflicts in Civilization« und »Fantastic Worlds« enthält. **(md)**

Manfred Duy ★★★★

Die originellen Fantastic Worlds machen eines der besten Spiele aller Zeiten sogar noch etwas besser. Der Add-On übertrumpft auch die vor einem knappen Jahr erschienene erste Zusatz-CD bei weitem: Während sich bei Letztgenannter die Zivilisationen bereits zu Beginn in einem sehr fortgeschrittenem Stadium befanden, fangen Sie bei den Fantastic Worlds zumeist bei Null an. Just diese Aufbauphase bereitet immer noch das meiste Vergnügen; selbst wenn sich abgesehen von der Präsentation am Spielablauf nichts geändert hat und man sich erst mal an die Eigenschaften der neuen Einheiten gewöhnen muß. Die integrierten komplexen Editoren sehe ich dagegen nur als Dreingabe an. Denn statt mir die Nächte mit den komplizierten Tools um die Ohren zu schlagen, greife ich nach wie vor lieber auf den integrierten Weltengenerator zurück – selbst wenn dabei die neuen Szenarien und Einheiten außen vor bleiben.

- \+ Originelle Einheiten und Landschaften
- \+ Hohe Langzeitmotivation
- − Keine Zufallsgenerierung der neuen Szenarien
- − Keine Mehrspieleroption

Civ 2 – Fantastic Worlds

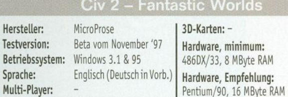
Hersteller:	MicroProse
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	50 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: 486DX/33, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/90, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	90
Steuerung:	80	Multi-Player:	—

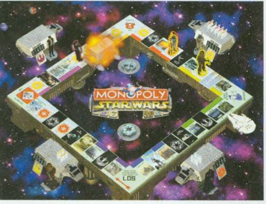
Spielspaß: 79



Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

Star Wars Monopoly

Jetzt kriegt Boba sein Fett weg: »Star Wars Monopoly« heißt die Neuauflage des Brettspiel-Evergreens aus dem Mutterland des Kapitalismus. Da die Regeln des munteren Handelstreibens um Straßen, Bahnhöfe, Häuser und Hotels bekannt sein dürften, hier kurz die Unterschiede der aufgebohrten CD-ROM-Version: Statt namenlose Püppchen schicken Sie nun Han Solo, Darth Vader und Konsorten ins Rennen um Macht und Einfluß. Die Straßen wurden durch Planeten der Star-Wars-Saga ersetzt: Sie können eine schnuckelige Parzelle auf dem Eisplaneten Hoth kaufen (Wintermantel nicht vergessen) oder den Thronsaal des bösen Imperators besetzen. In einer Auktion wetteifern die Spieler wie einst im seligen »M.U.L.E.« um Grundstücke. Original-Soundeffekte, -Videos und schicke Animationen sorgen für Stimmung. Außerdem neu: Futures (Spieler verspricht einem anderen Mieteinnahmen zur Schuldentilgung) und Immunitäten (Spieler erläßt einem anderen zwecks Schuldentilgung die Miete). (ra)



Feuer frei auf die Würfel!

Roland Austinat ★★★

Am meisten Spaß macht eine Partie Monopoly in geselliger Runde auf dem Fußboden. Star Wars Monopoly ist trotz vieler Gimmicks für Einzelspieler etwas öde. Stimmung kommt allenfalls in einer Partie per Modem oder DirectPlay-Verbindung auf. Da gibt es auch die obskurste Option des Monats: der Zuschau-Modus, bei dem bis zu 24 Zuschauer dem kapitalistischen Treiben zusehen können. Das mag im Land der unbegrenzten Telefonzeiten funktionieren, mutet im Telekom-regierten Deutschland doch arg seltsam an. Star-Wars-Fans lindern mit der digitalen Variante den Schmerz darüber, keines der limitierten Brettspiele um Luke Skywalker mehr ergattert zu haben.

- \+ Nette Multimedia-Gimmicks
- \+ Auktionen sorgen für Spannung
- − Für Einzelspieler öde

Star Wars Monopoly

Hersteller:	Hasbro Interactive
Testversion:	Beta vom Oktober '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–6 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

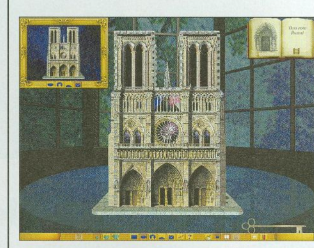
Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 69

Denkspiel für Profis

Puzz 3D

Das Spielprinzip von »Puzz 3D« ist simpel: Aus einer vom Schwierigkeitsgrad abhängigen Anzahl von Bausteinen (138 bis 919) errichten Sie die Kathedrale von Notre Dame. Während die Stoppuhr fröhlich vor sich hin tickert, kleben Sie zuerst Teilflächen zusammen, um diese dann am dreidimensionalen Modell zu »befestigen«. Hierbei bleibt es Ihnen frei, so oft wie nötig die Kamerawinkel zu wechseln oder gar ein fertiges Referenzbild zu Rate zu ziehen. Nicht genug damit, daß Sie auf allerspannendste Art und Weise Puzzlesteine zusammenstecken. Nach Beendigung dieses nervenaufreibenden Aktes führt ein virtueller Rundgang durch die alte Kathedrale. (vs)



Wenigstens realitätsnah: Der Bau von Notre Dame ist extrem schweißtreibend.

Volker Schütz ★

Die Menschheit hat schon viel Unnützes erlebt und wird deshalb auch an Puzz-3D nicht zugrunde gehen. Etwas idiotischeres als die zweidimensionale PC-Simulation eines dreidimensionalen Puzzlespiels kann ich mir allerdings nur schwer vorstellen. Das Hin- und Hergeschiebe von Brocken der Kathedrale Notre Dame schlägt in Sachen Spannung nur knapp den Paarungsakt von mit Valium abgefüllten Weinbergschnecken. Fans des Genres leben ihren Zusammenbautrieb wesentlich preiswerter aus: Hammer, Säge und eine große Tube Alleskleber in Kombination mit einem alten Tower-Gehäuse sorgen für handgemachtes 3D-Puzzlevergnügen.

- \+ Schöne Schachtel
- − Stinklangweilig

Puzz 3D

Hersteller:	Hasbro Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	70 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	486/66, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/90, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	30
Einstieg:	50	Komplexität:	40
Steuerung:	60	Multi-Player:	—

Spielspaß: 



PC ACTION
GOLD
PC Action 11/97:
"Demonworld setzt in jeder Beziehung neue Maßstäbe!"
GameStar
»für besondere Atmosphäre«
Demonworld
Gamestar 10/97:
"Ein echter Taktikhammer!"
Award für besondere Atmosphäre
Unser Tip für die Feiertage:
Ihre persönliche DEMONWORLD Demo CD mit 7 spielbaren Missionen erhalten Sie ab sofort kostenlos bei uns.
PC Games 11/97:
"Ein wahrlich phantastisches Hexagonstrategiespiel!"
DEMONWORLD
(k)ein Wintermärchen...
IKARION
IKARION Software GmbH, Tel: 0241/470150, Fax: 0241/4701525, Internet: http://www.ikarion.com,E-Mail: info@ikarion.com
Vertrieb: Kingsoft GmbH Tel:02408/9410
Demonworld ist ein registriertes Warenzeichen von Hobby Products

Klassiker der Spielegeschichte



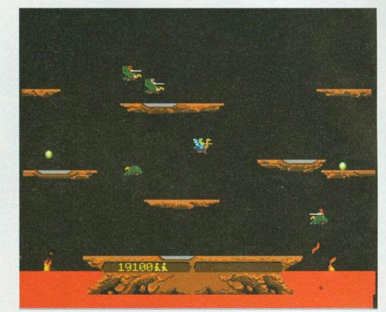
Joust

Dank Emulatoren-Software werden die Spieleklassiker von vorgestern auf PCs wieder lebendig. Die »Hall of Fame« beleuchtet diese zeitlosen Kleinode. Heute in der Gruft: »Joust« beflügelt zu spannenden Lanzen-Duellen in einer prähistorischen Umgebung.

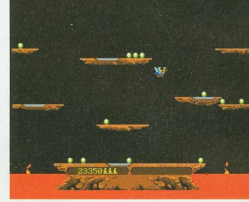
Anfang bis Mitte der 80er Jahre mußte man schon in die Spielhalle gehen, um mitreden zu können. Praktisch alle Video- und Computerspiel-Bestseller waren Umsetzungen von Arcade-Highlights. Im Mittelpunkt standen nach heutigen Maßstäben simple, aber clever designte Geschicklichkeitsspiele. Sie basierten auf einer nicht allzu komplexen Grundidee, die mit jedem neuen Level geringfügig variiert wurde.

Eine der innovativsten Spiele-Schmieden der damaligen Zeit war Williams, die sich (im Gegensatz zu vielen anderen 80er-Jahre-Entwicklern) bis heute am Markt behauptet hat. Mit »Defender«, »Robotron 2084« und »Joust« programmierten die Kalifornier eine Reihe von Klassikern, die man noch heute ohne Spielspaß-Rheuma genießen kann.

Vor gut einem Jahr huldigte Williams den Arcade-Nostalgikern mit ihrer »Williams Arcade Classics«-Compilation, die neben den drei genannten Titeln auch »Stargate/Defender 2«, »Bubbles« und »Sinistar« bietet. Mittlerweile gibt es diese empfehlenswerte Spielesammlung sogar als Budget-CD unter dem »Replay«-Label von GT Interactive (Preis: 40 Mark). Dabei ist wichtig, daß die Williams-CD keine nachprogrammierten Versionen der Oldies enthält, sondern Emulationen der Original-Spielautomaten. Das bedeutet, Sie können zuhause bis auf den letzten Pixel genau Ihr Lieblingsspiel starten, wie es damals in der Arcade-Halle stand. Damit sind wir bei den Spielspaß-Zutaten der Golden Oldies – in diesem Fall Joust: Je weniger Spielelemente zur Verfügung stehen, desto besser müssen diese aufeinander abgestimmt sein. Während »moderne« Spiele oft mit ihrem Feature-Overkill kleine Design-Patzer überdecken, durfte dies früher nicht passieren – eine kleine Ungereimtheit, und das Spiel war



Eine typische Spielszene aus Joust: Ihr blauer Vogel kämpft gegen die feindliche Übermacht und darf dabei das Aufsammeln der Eier nicht vergessen.



In diesem Bonus-Level müssen Sie rechtzeitig alle Eier sammeln - sonst schlüpfen erboste Lanzenritter aus und machen Ihnen das Fliegen zur Hölle.

Joust 2 – Der verlorene Nachfolger

Das Original war ein riesiger Erfolg – aber kaum einer kennt den Nachfolger. Joust 2 wurde erst 1986 veröffentlicht und aufgrund von Qualitätsproblemen und interner Williams-Streitereien nur an ganz wenige amerikanische Spielhallen ausgeliefert. Williams plant eine zweite »Arcade Collection« für den PC, die auch Joust 2 enthalten soll. Die MAME-Programmierer haben außerdem versprochen, in einer der nächsten Versionen diesen Automaten zu emulieren. Dann können wir uns endlich persönlich überzeugen, ob Teil 2 zurecht floppte. Fakt ist, daß das Spielfeld von Joust 2 größer ist und vertikal scrollt. Außerdem begegnen wir neuen Feinden und spielen natürlich vor anderen Hintergründen beziehungsweise mit anderen Hindernissen. Das grundlegende Spielprinzip blieb jedoch erhalten.



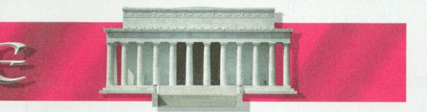
John Newcomer



Ein Schnappschuß aus den Williams Arcade Classics: Joust-Erfinder John Newcomer plaudert über den Nachfolger Joust 2.



Auf diesem Bild sehen Sie alle Grafiken und Animationsphasen der Joust-Sprites. Nicht viel - aber ausreichend für ein fesselndes Actionspiel.



Joust im Internet

Wer sich nicht überwinden kann, 40 Mark für die hervorragende »Williams Arcade Classics«-CD zu opfern, der findet im Internet einen ausgereiften Emulator. »MAME« heißt das zur Zeit größte und beste Projekt dieser Art, an dem über 30 Programmierer, Oldie-Freaks und Arcade-Liebhaber arbeiten. Zur Zeit emuliert MAME circa 200 klassische Spielautomaten – alle vier bis sechs Wochen erscheint ein Update mit rund einem Dutzend weiterer Titel.

Wenn Sie Joust spielen wollen, müssen Sie zunächst den Emulator downloaden und anschließend die ROM-Images. Hier wird die Sache aber verzwickt: Diese ROM-Images enthalten den Original-Programmcode von Joust, wie ihn die Programmierer anno 1982 austüftelten – er unterliegt also dem Copyright von Williams. Dieser rechtlichen Situation zum Trotz gibt es im Internet reichlich Sites, welche die Joust-ROM-Images zum Download anbieten.

Die aktuelle Version des MAME-Emulators finden Sie zum Beispiel bei www.davesclassics. com, auch ein Besuch bei der offiziellen MAME-Homepage unter www.media.dsi.unimi.it/mame/ kann nicht schaden.

Geschichte. Bei Joust stimmte glücklicherweise alles: Designer John Newcomer und Bill Pfutzenreuther waren anscheinend von altertümlichen Ritterturnieren beseelt und ließen sich davon zu einem innovativen Actionspiel inspirieren. Der Spieler nahm auf einem mächtig großen Urzeit-Vogel Platz und klemmte sich eine Lanze unter die Achsel. Auf einem bildschirmgroßen Spielfeld kämpfte er gegen identisch ausgestattete Gegner, die natürlich in der Überzahl waren. Im Zweikampf siegte derjenige Ritter, dessen Speer beim frontalen Aufeinandertreffen eine höhere Position einnimmt.

Das Entscheidende an Joust ist die Steuerung: Sie lenken Ihren Reitvogel nicht wie eine normale Spielfigur in alle Richtungen, sondern bestimmen die Flughöhe durch rhythmisches Schlagen der Flügel (via Knopfdruck). Anfangs ist dies recht schwierig, mit der Zeit entwickelt sich die ungewöhnliche Steuerung zum Spielspaß-Elixier ersten Grades. Beherrschen Sie erst mal die Steuerung, mutiert Joust vom hektischen Glücksritter-Duell zum taktisch geprägten Actionspiel. Obwohl der Klassiker aus so wenigen Spielelementen besteht, ergeben sich stets neue Zweikampf-Situationen. Highscore-Jäger lassen sich nicht von Level-Nummern ablenken, sondern spielen kompromißlos auf Punkte. Erfreulicherweise bietet Joust auch einen Teammodus, in dem zwei Lanzenritter gleichzeitig agieren – miteinander im Kampf gegen das Böse. **(Martin Gaksch/hl)**

Joust

- **Geburtsjahr:** 1982
- **System:** Spielautomat
- **Hersteller:** Williams
- **PC-Emulationen:** Williams Arcade Classics und MAME
- **Internet:** http://www.davesclassics.com
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... die Steuerung der Lanzenritter zwar ungewöhnlich, aber dem innovativen Spielprinzip perfekt angepaßt ist.



Tommy Köglmayr

Der 3D-Gewinner

Jeder kann sich kaufen, was er will. Doch darf man später nicht meckern, wenn man auf das falsche Pferd gesetzt hat. Bei 3D-Karten ist die Sache geklärt, für mich wenigstens.

Der Kampf ist vorbei, der Schlachtennebel lichtet sich. Schon seit Jahren tobte der Krieg der 3D-Beschleuniger. Permedia gegen Rendition, S3 gegen nVidia und 3Dfx gegen alle. Jetzt steht für mich fest, wer der eindeutige Sieger ist: 3Dfx und alle Hersteller, die diesen Chip verwendet haben. Und das freut mich. Nicht, weil ich größere Aktienpakete von 3Dfx besitzen würde. Nein, der Grund ist viel einfacher und offensichtlicher. Schauen Sie nur einmal die Spieletests in dieser Ausgabe an. Fast kein Spiel ist darunter, das auf 3D-Beschleuniger setzt und nicht zuerst in einer Version für 3Dfx auf den Markt kommt.

Warum also sollte ich mir die Tage mit einer Grafikkarte vermiesen, die bestenfalls mit den Spielen läuft, die mit in der Schachtel lagen? Wenn ich mir die neuen Ankündigungen von 3Dfx anschaue (siehe auch »Hardware Know-How« auf Seite 206), werde ich noch darin bestärkt, genau die richtige Karte im Rechner zu haben. Die gesamte Konkurrenz von 3Dfx wird aufheulen, aber mein Rat ist: Baut Voodoo-kompatible Karten. Etwas anderes haben die Jungs von der Soundkarten-Division schließlich auch nicht gemacht, als damals feststand, daß sich der Soundblaster-Standard durchsetzte.

Um es noch einmal ganz klar zu machen: Es geht nicht darum, wer den besten Chip baut. Die Unterschiede sind oft sowieso nur rein akademischer Natur. Es geht vielmehr darum, welcher die Gunst der großen Spielehersteller hat und das hat der Voodoo-Chip ganz offensichtlich. Mit der neuen Voodoo-Generation wird sich dieser Trend wahrscheinlich noch verstärken. Schließlich möchte sich auch kein Mensch jetzt noch einen Beta-Video-Player kaufen, auch wenn die vielleicht die bessere Technik als VHS hatten.

Neben den Herstellern haben leider auch viele Spieler verloren. All jene, die sich vor ein paar Monaten von Packungsaufschriften oder Testberichten geleitet, für die oder andere Karte entschieden haben, sind auf der Verliererstraße. Da man im richtigen Leben keine alten Spielstände laden kann, müssen die sich jetzt entscheiden. Entweder sie begnügen sich mit den ausgelutschten Spiele-Kamellen, die ganz toll auf ihrer Super-Spezial-Grafikkarte laufen, oder sie buchen die ganze Angelegenheit unter der Rubrik »blöd gelaufen« ab. Dann ist es Zeit, bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit ein paar Hunderter in einen neuen Beschleuniger zu investieren. Schnell wird man dieses wohlige Einblenden des 3Dfx-Logos schätzen lernen, das jeden Spielestart einleitet. Dabei entsteht für mich beinahe schon der gleichen Pawlow-Effekt, wie damals beim Glockenschlag des Intel-Pentiums. Das hat so was Beruhigendes, quasi eine Bestätigung, das man das Richtige getan hat.

Ihr
Tommy Köglmayr

Die Wurmkur für Ihren PC!

GRATIS!
WORMS 2-DEMO UNTER
www.worms2.com
DIE WEBSITE FÜR DEN WÜRMER-WAHN!

team 17
nice & juicy

Worms-Fans, aufgepaßt!

Die süßen kleinen Killer sind wieder da - in Worms 2! Erleben Sie noch mehr Chaos, noch mehr Zerstörung, noch mehr Cartoon-Komik und noch mehr durchlachte Nächte! Diesmal mit unbegrenzten Möglichkeiten, die Exzesse unserer schleimigrosafarbenen Freunde zu genießen: Einzelspiel, Hot Seat (empfohlen), Netzwerk oder Internet.

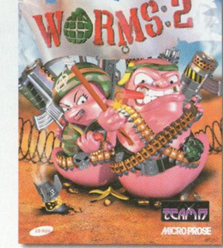
Demütigen Sie Ihre Freunde, rächen Sie sich an Ihrer Familie, und beseitigen Sie völlig Fremde. *Worms 2* ist spannungsgeladener Spielspaß der Superlative!





MICROPROSE

Worms 2. Ein Faß ohne Boden an irrwitziger Action!





NEW KID ON THE BLOCK

Erste Daten vom Voodoo 2

Welcher 3D-Chip ist noch besser als der Voodoo von 3Dfx? Klare Sache: der Voodoo 2 von 3Dfx. PC Player hat die ersten Daten des Thronfolgers unter die Lupe genommen.

Die Konkurrenz zittert, und der Spieler reibt sich die Hände: 3Dfx bringt 1998 den Nachfolger des beliebten Voodoo-Chips auf den Markt. Schon der Voodoo 1 hat klar gemacht, wo in puncto 3D-Beschleunigung der Hammer hängt. Fast jedes neue Spiel kommt zuerst einmal mit Voodoo-Unterstützung heraus. Mit dem Voodoo 2 will 3Dfx den Sack endgültig zumachen, und die Zeichen stehen gut.

Voodoo 2 in harten Zahlen

Die Papierform des neuen Chips ist beeindruckend: Er besteht aus 192-Bit Architektur, die mit einer Speicherbandbreite von 2,2 Gigabyte pro Sekunde eine Leistung von 50 BOPS bringt (Milliarden Instruktionen in der Sekunde). Das reicht aus, um etwa 90 Millionen Pixel in höchster Qualität (Dual-Textured, Alpha-Blended, Z-Buffered, MIP-Mapped und Bilinear-filtered) pro Sekunde auf den Schirm zu bringen. Einfacher ausgedrückt: Der neue Chip ist etwa dreimal schneller als sein Vorgänger.

Damit nicht genug. Der Voodoo 2 soll nicht nur erheblich flotter werden, er wird auch einige Tricks beherrschen, die bislang nur Arcade-Automaten vorbehalten waren. Im Chip sitzen gleich zwei Einheiten für die Texturen. Dies bedeutet, daß jedem Dreieck gleichzeitig zwei Texturen zugewiesen werden können, was die Füllrate von texturierten Flächen verdoppelt.

Voodoo 2 x 2, keine Hexerei

Wem die dreifache Geschwindigkeit eines herkömmlichen Voodoo-Boards nicht genug ist, kann mit den neuen Boards noch mal einen drauflegen. Mit dem Voodoo-2-Chip ist es möglich, zwei Karten gleichzeitig in den Rechner zu stecken. Die Karten werden über ein Kabel verbunden und erkennen sich gegenseitig automatisch. Die Chips schalten dann in den SLI (Scanline Interleave)-Modus. In diesem Modus wird die Rechenarbeit unter den beiden Boards aufgeteilt. Ein Board berechnet dann die Bildschirmzeilen mit geraden, das andere jene mit ungeraden Nummern. Damit verdoppelt sich die 3D-Performance auf einen Schlag. Für dieses Doppelpack ist keine extra Software notwendig. Alle Anwendungen, die mit einem Voodoo-2-Board funktionieren, laufen auch mit zweien.

Dieser Power-Trick bleibt allerdings den PCI-Versionen vorbehalten. Wer auf die kommenden AGP-Karten spekuliert, muß zumindest bei den ersten Karten-Versionen auf die Freuden des Doppelpacks verzichten. Auch die Zusammenarbeit mit alten Voodoo-Boards funktioniert leider nicht. Man kann also nicht einfach seiner bisherigen Voodoo-1-Karte mit einer Voodoo-2-Karte auf die Sprünge helfen.

Weiterhin verträglich

Die neuen Voodoo-Modelle werden wie bisher reine 3D-Zusatzkarten bleiben. Das heißt, man kommt auch weiterhin nicht an einer 2D-Grafikkarte vorbei. Bei der Wahl der 2D-Karte ist man auch beim Voodoo 2 keinerlei Beschränkungen unterworfen. Der Chip soll sich auch nicht an Karten stören, die bereits selber über 3D-Beschleunigung verfügen. Um den vollen Spielspaß zu haben, sollte man allerdings über einen Computer mit Pentium-Chip verfügen. Der Voodoo 2 ist darauf optimiert, sämtliche Chips dieser Baureihe von möglichst allen Belastungen zu befreien.

Erfreulich einfach stellt sich die Softwarefrage für den Nutzer dar. Brauchte man bis jetzt bei fast jedem neuen Board auch solche Treiber, kann man beim Voodoo 2 einfach die schon vorhandenen nutzen. So funktioniert der Voodoo 2 mit den gleichen Glide-Treibern, wie sie jetzt schon für Voodoo und Voodoo-Rush-Karten zum Einsatz kommen.

Auch alle Spiele, die jetzt schon für den Voodoo-Chip optimiert sind, kann man mit dem neuen Voodoo 2 genauso spielen. Die lästige Warterei auf den neuesten Patch entfällt also. Bei DirectX-Spielen darf man sich jetzt schon auf eine bessere Unterstützung freuen. 3Dfx arbeitet mit Microsoft zusammen, um noch mehr Leistung aus den Boards holen zu können. Das wird allerdings erst mit DirectX 6 der Fall sein.

Das bringt der Voodoo 2 dem Spieler

Da es noch keine offiziellen Testprodukte mit dem neuen Chip gibt, muß man sich auf die Ergebnisse verlassen, die aus den Tiefen der 3Dfx-Labors nach draußen dringen. Auch dort hat man eine Vorliebe für die 3D-Shooter von id. Zumindest nimmt man die Benchmark-Funktionen von »Quake 2« her, um die Leistung des neuen Voodoo-Chips zu demonstrieren.

Schon mit den momentanen Treibern, die sich noch im Alpha-Stadium befinden, scheint der Voodoo 2 mehr als ordentlich zu laufen. So kommen die Entwickler momentan auf einen Wert von über 100 fps (frames per second) im Demo1-Test bei einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten. Auch bei 800 mal 600 können sich circa 70 Bilder in der Sekunde durchaus sehen lassen. Zum Vergleich: Mit einer herkömmlichen Voodoo-Karte kommt man mit einem schnellen Pentium beim gleichen Test auf etwa 25 bis 30 fps. Nun sind auch 30 Bilder in der Sekunde eigentlich schnell genug, um ungetrübten Spielgenuß zu bekommen. Wozu braucht man also 100 und mehr fps? Ganz einfach: Quake 2 mit 100 fps braucht kein Mensch. Es geht 3Dfx auch gar nicht darum, den Weltrekord im Quake-2-Benchmark zu erzielen.

Vielmehr will man mit dem neuen Chip neue Spiele möglich machen. Mehr Texturen, mehr Dreiecke und mehr Tempo ergeben ganz einfach mehr Realismus. So setzt 3Dfx darauf, daß schon bald die ersten Spiele auf dem Markt sein werden, die auf Voodoo 2 optimiert sind. Zunächst wird man wohl mit neuen Versionen bereits verfügbarer Spiele vorlieb nehmen müssen.

Mit den momentan erhältlichen Spielen, die den Voodoo und den Voodoo Rush unterstützen, kann es allerdings zu einem neuen, alten Problem kommen. Auf Voodoo 2 befeuerten Rechnern können diese Titel nämlich einfach zu schnell werden. Softwarebremsen wie »Slowdown«, das man noch aus den Anfangstagen der 286er kennt, könnten so eine Renaissance erleben. Vielleicht liefert 3Dfx ja die ersten Chips mit einer beigelegten Handbremse aus.

Zu schnell für Ihren PC?

Glaubt man den Entwicklern, kann der neue Chip auch bei angepaßten Voodoo-2-Spielen seine Leistung nicht voll entfalten. Die Rechner, heißt es, sind einfach noch zu langsam dafür, und die meisten Monitore machen auch nicht mehr mit. Dieses Problem kannte man bisher immer nur von der Softwareseite. »Für zukünftige Rechnergenerationen programmiert« war oft die lahme Entschuldigung, wenn ein Spiel auch auf neuester Hardware nur mäßig lief. Jetzt scheint 3Dfx die Vorzeichen seit langem einmal wieder umdrehen zu können. Man darf gespannt sein, wie lange die Spiele-Programmierer brauchen, bis auch der neue Voodoo an seine Grenzen gelangt. Dabei ist eins jetzt schon sicher: Egal, wie das Wettrennen ausgeht, auf extrem hochauflösende Grafik mit 30 Bildern in der Sekunde kann man sich auf jeden Fall heute schon freuen. **(tk)**

Harte Ware unter der Tanne

Die Hardware-Kauftips des Jahres

Alle Jahre wieder stecken die PC-Player-Redakteure ihre Köpfe unter die Hauben ihrer PCs. Welche Erweiterungen haben sich bewährt? Mit welchen Komponenten gelingt das beste Spiele-Tuning? Das Resultat ist diese Hitliste der Weihnachtsgeld-verbrennenswerten Hardware-Anschaffungen.

Platz 1:
Mehr RAM

In einem sind sich alle PC-Player-Redakteure einig: Am effektivsten rüsten Sie Ihren PC auf, indem Sie ihm einfach mehr RAM verpassen. Windows 95 swappt erfrischend weniger, und Spiele kommen nicht so oft ins Rucken. Technisch Versierte drücken die SIMMs selber in die Fassungen, und obendrein kostet das nicht viel. Wer in seiner Mühle 16 MByte als zwei 8-MByte-SIMMs stecken hat, verpaßt dieser zwei weitere 8-MByte-SIMMs (kosten rund 100 Mark) und kommt dann auf 32 MByte. Wer dagegen noch 4-MByte-SIMMs besitzt, muß diese mangels freier RAM-Steckplätze alle entfernen und gegen zwei 16er-SIMMs austauschen (Kostenpunkt rund 200 Mark). 32 MByte RAM sind unsere Minimal-Empfehlung für 1998; weitsichtige Aufrüster packen sich gleich 48 MByte in den Tower.

Platz 2:
3Dfx-Karte

Die Aufrüstung mit einer 3D-Karte sorgt nicht nur für schönere Grafik, sondern entlastet auch den Prozessor, was die Spiele schneller macht. Wenn dieses Jahr ein 3D-Grafikchip das Standard-Rennen gewonnen hat, dann ist es der von 3Dfx. Kaum ein 3D-Spiel kann es sich heute leisten, ohne Voodoo-Unterstützung auszukommen. Natürlich gibt es auch andere tolle Chips von Rendition (Creative Labs »3D Blaster PCI«), nVidia (Elsa »Victory Erazor«) oder NEC (Videologic »Apocalypse 3D«). Allerdings ist das Software-Angebot für diese Modelle dünner; 3Dfx wird hingegen von den meisten Spieleanbietern unterstützt. Zwei Karten haben sich dieses Jahr bei uns bewährt: Die einen Redakteure bevorzugen die »Monster 3D« von Diamond, andere schwören auf die »Righteous 3D« von Orchid (jeweils rund 300 Mark). Technisch bieten beide Karten quasi die gleiche Leistung. Ganz frisch gesellt sich die mit mehr Video-RAM bestückte Miro »Hiscore 3D« ins illustre 3Dfx-Rennen. Ein ausführlicher Vergleichstest steht in der nächsten Ausgabe von PC Player an.



Einsame Spitze am 3D-Firmament dank Leistung und verfügbarer Software: Diamond Monster 3D (hier im Bild) und Orchid Righteous 3D.

Platz 3:
Pentium MMX

An dritter Stelle der »Viel Performance-Gewinn fürs Geld«-Skala steht eine Prozessoren-Aufrüstung. Wir empfehlen einen Intel-Prozessor, natürlich mit MMX-Erweiterung. Der Pentium/200-MMX dürfte 1998 gefragt sein, um alle neuen Spiele mit voller Detailpracht zu genießen (knapp 500 Mark). Zwar sind auch die Konkurrenten von AMD und Cyrix schnell, aber mit einem Spiele-Restrisiko behaftet: Die Intel-Chips machen am wenigsten Kompatibilitäts-Sorgen. Von einem Pentium2-Prozessor oder einem Pentium-Pro-Chip raten wir dagegen ab. Ersterer ist für die gebotene Leistung noch zu teuer, und der Pentium Pro bietet für Spiele in Ausnahmefällen sogar weniger Leistung als ein weitaus billigerer Normal-Pentium. Außerdem ist dafür ein Tausch des Motherboards fällig. Wer ein spezielles MMX-Motherboard besitzt und sich das Umjumpern zutraut, kann den Prozessor selber austauschen. Alle anderen gehen zu ihrem Fachhändler und lassen sich dort beraten. Die von Intel angebotenen Overdrive-Chips oder die Upgrade-Chips anderer Hersteller lassen sich zwar gänzlich ohne Probleme einbauen. Allerdings sind sie meistens teurer als eine Umrüstaktion bei einem Händler (Pentium/200MMX-Overdrive rund 600 Mark).



Ein Pentium-Prozessor mit MMX macht jedes PC-System munter.

Platz 4:
Sidewinder Joystick + Gamepad

Bei den Joysticks scheiden sich die Geister. Unser Simulationsexperte Martin Schnelle schwört auf den »F-16 Fighter Stick« (200 Mark) in Verbindung mit den »Pro Paddles« (150 Mark). Bei

Simulations-Experten bevorzugen den F-16 Fighter Stick in Verbindung mit den Pro Paddles.



Mit der Kombination Sidewinder 3D Pro plus Sidewinder Gamepad sind die meisten Spieler hervorragend bedient.

den meisten anderen Redaktionsmitgliedern steht hingegen immer noch Microsofts »Sidewinder 3D Pro« (100 Mark) auf dem Tisch.

Der absolute Redaktionsfavorit in Sachen Pad ist das »Sidewinder Gamepad« (70 Mark), ebenfalls von Microsoft. Unsere Sportspiel-Testerriege meistert damit auch die kniffligsten Steuerungsvarianten. Beide Microsoft-Geräte lassen sich miteinander kombinieren und per Tastendruck umschalten.

Platz 5:
2D-Grafikkarte

Die oben angepriesenen Karten mit 3Dfx-Chip haben den Nachteil, daß sie reine 3D-Spezialisten sind. Mit normalen Windows-Aufgaben haben sie nichts am Hut. Sie benötigen also noch eine normale Standardkarte. Ihr zukünftiges Board sollte auf jeden Fall über 2 MByte RAM verfügen, so daß sie bei einer Auflösung von 640 mal 480 Pixel eine High-Color-Darstellung liefert. Viele Spiele setzen das heute schon voraus; mit 4 MByte Video-RAM schlafen Sie ruhiger. Die Karten zweier Firmen haben sich in der Redaktion als hervorragende Allround-Könner erwiesen. Zum einen ist da das breite Produktangebot der Firma Elsa, deren Karten durch problemfreie Treiberinstallationen glänzen. In der Redaktion sind vor allem die »Victory 3D« (knapp 200 Mark) und die »Victory Erazor« (unter 350 Mark) beliebt. Letztere bietet für Spiele mit Direct-3D-Unterstützung auch eine hervorragende 3D-Leistung. Außerdem genießen die Matrox-Karten »Millenium 2« (unter 370 Mark) und »Mystique 220« (rund 280 Mark) bei uns einen guten Ruf. Geschwindigkeit und Treiberinstallation liegen bei beiden im grünen Bereich. Die Mystique-Karte können Sie sogar mit dem Video-Board »Rainbow Runner« aufrüsten und damit Videos am PC digitalisieren und schneiden.



Als solide 2D-Grafikkarten haben sich Produkte von Elsa und Matrox herauskristallisiert. Hier die Mystique 220 von Matrox.

Platz 6:
Soundkarte

Konservativ ist der Soundkarten-Geschmack: Die allseits kompatible und unterstützte »Soundblaster 16« steckt noch in den vielen Redaktions-PCs. Diese Uralt-Karte gibt es schon längst nicht mehr zu kaufen. Wir empfehlen deshalb die »Soundblaster 64 Value«, die sich durch einfache Installation auszeichnet. Für den schmalen Geldbeutel tut es auch die »Base 1« von Terratec (rund 100 Mark). Wer dagegen selber Musik machen will, schaut sich den »Soundblaster 64 Gold« (350 Mark) oder die »Maestro 32/96« (350 Mark) an.

Als Standard-Soundkarte für den harten Spiele-Alltag empfehlen wir Soundblaster AWE 64 Value.

Platz 7:
Boxen

Wer seinen Ohren etwas Gutes tun will, kauft sich das Bose-System »Acoustimass« und fegt damit die Nadeln von der Tanne. Allerdings schlägt der Brummer auch mit ungefähr 1700 Mark zu Buche. Deutlich preiswerter, aber immer noch hörenswert wird der Spiele-Sound mit dem Subwoofer-System »LCS-2420« von Labtec (150 Mark).



Viel Sound fürs Geld: Bose »Acoustimass«.

Platz 8:
Modem

Wer spielt, benötigt ein Modem. Nicht nur, um sich mit einem Kontrahenten per Telefon zu messen, sondern auch, um sich per Internet die neuesten Patches zu besorgen. Im Redaktionsalltag haben sich zwei schnelle Modelle von Elsa bewährt. Bei einem analogen Telefonanschluß kommt bei uns das »MicroLink 33.6TQV« (rund 250 Mark) zum Einsatz, das Datenverbindung mit bis zu 33,6 kBit/s aufbaut.

Im Falle eines ISDN-Anschlusses verwenden wir das externe Modem »MicroLink ISDN/TL V.34« (etwa 700 Mark). Letzteres hat den Vorteil, daß es nicht nur an einen ISDN-Anschluß paßt, sondern ebenfalls analog betrieben werden kann (Hybrid-Modem).

Platz 9:
CD-ROM-Laufwerk

Bei den CD-ROM-Laufwerken gibt es keinen eindeutigen Favoriten, hauptsache schneller als Faktor 8. Die Geräte zeigen in speziellen Labortests zwar kleine Unterschiede, in der Spielepraxis wirken sich diese aber kaum aus. In den Computern der PC-Player-Redaktion wirbeln meistens Typen der Firmen Sony, Plextor und Pioneer (alle unter 200 Mark). SCSI-Laufwerke empfehlen wir wegen der komplizierteren Installation nicht. Wer noch ein Backup-Gerät für seinen PC benötigt, legt sich den CD-Brenner »CDRW 3610« von Philips (750 Mark) mit der Software Easy-CD zu (100 Mark) und beschreibt damit einmal- und wiederbeschreibare CDs. **(hf)**

GIB GAS, ICH WILL SPASS!

Rennspiel-Lenkräder im Vergleich

Was dem Flugzeug sein Steuerknüppel, ist dem Auto sein Lenkrad. Warum dann nicht bei Rennspielen statt dem liebgewonnenen Joystick ein Lenkrad benutzen? Fünf aktuelle Modelle treten zum Vergleich an; nur eines entpuppt sich als das goldene PC-Lenkrad.

Destiny

Das Destiny von Leda Media Products präsentiert sich in einem windschnittigen Design. Die Fußpedale werden über ein Kabel mit dem eigentlichen Lenkradkörper verbunden. Leider besitzt das Kabel keine Zugentlastung oder eine Steckersicherung. Im Eifer des Gefechts kann sich somit der Stecker aus der Buchse lösen. Der Lenkradkranz besteht aus einem relativ harten, glatten Kunststoff, mit einer leichten Riffelung an seiner Unterseite. Dank der Speichen ist das Lenkrad aber gut zu führen.

Die Lenkradachse zeigt ein geringes Achsspiel. Saugnäpfe und Gummifüße sollen dem Lenkrad auf dem Schreibtisch einen sicheren Stand geben. Leider funktioniert das ganze nur auf sehr glatten Flächen einigermaßen, auf Holzoberflächen ist keine Haftung von den Saugnäpfen zu erwarten.

Die Fußpedale sind auf Teppichboden rutschsicher, kippen aber nach hinten weg, wenn sie durchgetreten werden. Somit muß immer ein Fuß auf der Fußpedalbasis bleiben und diese stützen. Außerdem sind sie zu glatt, griffige Sohlen bei Spielen sind also angesagt. Die mechanische Rückstellgenauigkeit (die Rückkehr in die Ruheposition), ist sowohl bei dem Lenkrad als auch bei den Fußpedalen sehr gut.

Um auch bei Actionspielen gewappnet zu sein, ist das Lenkrad mit insgesamt zehn Tastern und einem wackeligen Richtungskreuz ausgerüstet. Bremse und Gas sind gut dosierbar, wenn auch das Gaspedal nicht so feinfühlig reagiert wie das Bremspedal. Problematischer ist da eher die Steuerung. Von der Mitte aus nach rechts gelenkt ist sie sehr feinfühlig, dreht man von der Mitte aus nach links, rührt sich lange Zeit erst gar nichts, und dann zeigt sich ein stark ansteigendes Ansprechverhalten.

Wertung: 

Fazit: Das Destiny ist ein ordentlich verarbeitetes Lenkrad, das zudem als Gamepad genutzt werden kann. Aufgrund seiner Ausstattung und seines ungenauen Fahrverhaltens ist es aber nichts für Simulationsfans.

Hersteller: Vidis Electronic, Hamburg
Preis: 160 Mark

Eine Stahlfeder ist beim Destiny und dem InterAct V3 für die Rückstellkraft zuständig.

Destiny



InterAct V3

Das InterAct V3 ist schon in Ausgabe 10/97 ausführlich vorgestellt worden. Es kann nicht am Schreibtisch verschraubt werden; Sie müssen das gute Stück schon als Sitzunterlage mißbrauchen und mit den Oberschenkeln stabilisieren. Als weiter Besonderheit besitzt das V3 als einziges Lenkrad die Möglichkeit, sowohl die Länge der Lenkradstange zu verstellen, als auch deren Neigungswinkel.

Leider hilft das alles nichts - das V3 ist das unergonomischste Lenkrad im Test. Steht es auf dem Tisch, ist es zu hoch und besitzt nur durchschnittliche Standeigenschaften. Wird es zwischen den Beinen eingeklemmt, ist es zu nahe am Körper.

Positiv ist das geringe Achsspiel und die insgesamt solide mechanische Ausführung des Lenkkörpers. Das Lenkrad ist aus glatten harten Kunststoff gefertigt. Es ist nicht besonders griffig, aber aufgrund seiner geringen Rückstellkräfte leicht zu drehen. Die Fußpedalbasis ist rutschsicher aber recht schmal geraten, die Pedale selbst sind zu glatt.

Auch das V3 verfügt über Gamepad-Eigenschaften. Ein gut schaltendes Richtungskreuz und insgesamt zwölf Tasten, die teilweise mit Dauerfeuer belegt werden können, sind vorhanden.

Die mechanische und elektrische Rückstellgenauigkeit ist gut. Beim Fahren sind die Bremse und das Gas gut zu dosieren, die Lenkung selbst ist nur von mittlerer Genauigkeit.

Wertung: 30

Fazit: Gute Verabeitung und einige Innovationen stehen auf seiner Habenseite. Aber die ungenaue Lenkung und schlechte Ergonomie machen das Interact V3 zum Schlußlicht des Testfelds.

Hersteller: InterAct/Jöllenbeck, Weertzen
Preis: 150 Mark

Thrustmaster Formula T2

Das Thrustmaster Formula T2 ist ja schon eine ganze Zeit am Markt und fast schon ein Klassiker. Auch das T2 verfügt über eine Pedalerie. Der Lenkradkörper wird mit Zwingen auf den Schreibtisch geklemmt. Die Befestigungskonstruktion gibt dem Lenkradkörper einen guten Halt, egal, auf welcher Tischoberfläche. Solange das Lenkrad nicht zum Lenkenden hingezogen wird, ist der Halt tadellos. Die Fußpedalbasis ist rutschfest, kippt aber über die Hinterkante, wenn ein Pedal voll durchgetreten wird. Die Pedale selbst stehen sehr dicht nebeneinander und sind zu glatt.

Die Rückstellung ist mechanisch gut, elektrisch sehr achtbar gelungen. Die Lenkung selbst vermittelt aber trotz der mittleren Rückstellkraft ein etwas weiches Gefühl. Hervorragend ist der eigentliche Lenkradkranz. Er ist sehr stabil, hat einen ordentlichen Durchmesser und ist mit einer dicken Gummischicht überzogen, die eine hervorragende Griffigkeit bietet. Leider ist das Gummi naturgemäß nicht schweißaufsaugend, sonst wäre dieser Lenkradkranz perfekt. Insgesamt verfügt das T2 über eine gute Mechanik mit wenig Spiel der Lenkachse. Als Kontrast dazu wirkt der Gangschalter, der zu labberig in seiner Führung hängt. Das T2 verfügt über vier Taster, zwei auf der Konsole mit deutlichem Druckpunkt und zwei im Gangschalter mit kaum fühlbaren Druckpunkt.



Bei den Thrustmaster-Lenkrädern wird die Rückstellkraft durch ein »Gummiband« erzeugt.

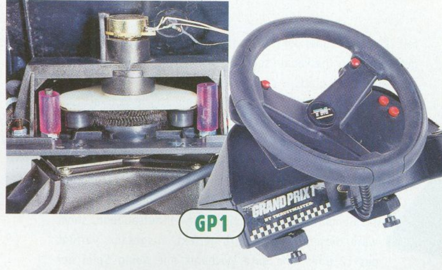
Die elektrischen Werte sind durchweg zu hoch. Wird das Lenkrad kalibriert, zeigt sich ein asymmetrisches Ansprechen der Achsen und zuwenig Spielraum für die Bremse. Im Praxistest zeigt sich ein wesentlich gutmütigeres Verhalten der Lenkradsteuerung, da diese Asymmetrie bei der Kalibrierung durch die Software teilweise wieder ausgeglichen wird. Nur bei sehr aufmerksamen Fahrern fällt auf, daß Linkskurven präziser gefahren werden können als Rechtskurven.



Wertung: 60

Fazit: Das Formula T2 benötigt aufgrund seiner elektrischen Werte eine regelbare Gamekarte. Dann ist es ein präzises Steuergerät für Autosimulationen.

Hersteller: Thrustmaster, Freising



Thrustmaster GP1

Das Thrustmaster Grand Prix 1 besitzt die selbe Lenkkonsole wie das T2. Die Befestigung mit Zwingen ist identisch zum T2. Dadurch ergibt sich eine gute Befestigung am Schreibtisch. Es verfügt aber nicht über die gleichen Pedale. Die Gas- und Bremshebel sind in das Lenkrad integriert.

Der Gangwahlschalter ist zwei Tastern gewichen, die in das Lenkrad integriert sind, so wie es sich für ein ordentliches Formel-1-Modell gehört. Auch das GP1 verfügt über einen dick gummierten Lenkradkranz. In Verbindung mit dem brauchbaren Griffdurchmesser und dem geringen Spiel der Lenkachse ergibt sich eine hervorragend bedienbare und ergonomische Mechanik. Die in das Lenkrad integrierten Hebel sind feinfühliger als alle Fußpedale zu bedienen.

Leider verfügt auch dieses Lenkrad über zu hohe ohmsche Werte, die die Fähigkeiten der Mechanik deutlich abschwächen. Die Lenkung selbst ist um die Mittelstellung eher gefühllos, reagiert dann aber sehr präzise. Aufgrund der hohen Rückstellkräfte ergibt sich ein gutes Fahrgefühl. Die Potis sind der Gas- und Bremshebel nicht gewachsen. Mit ohmschen Werten, die völlig aus dem Rahmen fallen, sind sie für einen normalen Joystickport nicht gerade leichte Kost. Die Folge sind Kalibrationsprobleme und eine schlecht zu dosierende Bremse.

Einen Ganghebel für die Wahl der Gänge wie beim T2 gibt es nicht mehr. Die Taster für die Gangwahl sind ins Lenkrad integriert worden, mit dem Vorteil, daß zum Schalten keine Hand mehr vom Lenkrad genommen werden muß.

Wertung: 70

Fazit: Der GP1 ist ein solides Lenkrad mit guten mechanischen und sehr guten ergonomischen Eigenschaften. Das optimale Modelle für alle, die auf Fußpedale verzichten möchten.

Hersteller: Thrustmaster, Freising
Preis: 150 Mark

Thrustmaster Formula 1

Das Formula 1 ist der neueste Zögling aus der Thrustmaster-Schmiede. Auch das F1 verfügt über eine Pedalerie. Befestigt wird es am Schreibtisch über Zwingen aus Kunststoff. Im Gegensatz zu den anderen Thrustmaster-Produkten werden die Zwingen bis zur ihrer Endstellung nicht zusammengeschraubt. Ein Hebelmechanismus zieht die Zwingen nach oben gegen die Tischkante. Dadurch ist das F1 in Sekunden montiert und demontiert. Diese Konstruktion verdient ein Sonderlob.

Das F1 besitzt die höchste Standfestigkeit von allen Lenkrädern. Die Pedale sind mit rutschfesten Gummifüßen versehen, kippen aber beim Treten nach hinten um. Unterschiedliche Oberflächen (Bremse Profil nach außen, Gas nach innen) zieren die Fußpedale. Auch hier ist der Lenkradkranz gummiert und bietet beste Griffigkeit. Das F1 verfügt somit über die beste Lenkmechanik aller hier getesteten Produkte. Wie das T2 besitzt das F1 eine Gangschaltung. Diese ist mechanisch wesentlich besser ausgeführt und zeigt nur geringes seitliches Spiel aber einen schlechte Druckpunkt der Taster. Zwei weitere Tasten sind in den Lenkradkranz integriert und sehr gut zu erreichen.

Als Besonderheit ist das F1 in der Lage, Bremse und Gas jeweils auf eigene Joystick-Achsen zu legen. Die Kabel zum Anschluß an den PC sind zu kurz geraten. Die Verbindung zwischen Lenkrad und Pedalerie kann auch nicht verschraubt werden, besitzt aber wenigstens eine unterdimensionierte Zugsicherung. Das Kabel kann an den Lenkkörper geklemmt werden. Das Lenkrad liegt toll in der Hand, die elektrische wie mechanische Rückstellung ist bestens. Das Lenk-Feeling ist mit Abstand das beste des Testfeldes. Leider sind auch hier die Ohmschen Werte der Potis zu hoch, wenn auch nicht ganz so extrem wie bei den anderen Testteilnehmern. Besonders die Bremskraft ist schlecht dosierbar.

Formula 1

Wertung: 80

Fazit: Das F1 ist das beste Lenkrad im Test: Eine Offenbarung für Fahrsimulations-Fans, die Wert auf Fußpedale legen.

Hersteller: Thrustmaster, Freising
Preis: 290 Mark

Das Test-Fazit

Absolut gesehen hat in diesem Test das F1 als bestes Lenkrad abgeschnitten. Überhaupt stellen die Thrustmaster-Lenkräder die Spitze des Testfeldes dar. Das Fahrgefühl ist um Längen besser als das der Konkurrenz. Wer Fußpedale mag und Autosimulationen bevorzugt, sollte zum Formula 1 greifen, das nicht nur wegen der zwei ins Lenkrad integrierten Schalter besser als das T2 ist. Dicht verfolgt wird das Doppel vom GP1, das all denen zu empfehlen ist, die eine Abneigung gegen Fußpedale haben.

(Klaus Achatz/tk))



Computer & Kommunikation

05226 - 987813 Rückruf - Service
Fax : 05226-987812
Händleranfragen erwünscht !

Festplatten

Micropolis Quantum IBM Maxtor Seagate

1,0 GB IDE	229,-
1,2 GB IDE	259,-
1,7 GB IDE	269,-
2,1 GB IDE	319,-
2,5 GB IDE	359,-
3,2 GB IDE	399,-
3,6 GB IDE	439,-
4,3 GB IDE	439,-
6,4 GB IDE	859,-
3,2 GB SCSI U	449,-
4,3 GB SCSI U	739,-

Multimedia systeme



"Entry" Line

-> Minitower-Gehäuse (200Watt)
-> 16 MB EDO RAM (max. 256 MB)
-> 512 KB Pipelined Burst Cache
-> on Board IDE-Controller
-> 1,7 GB Festplatte (IDE)
-> 1,44 MB Floppy-Laufwerk
-> 16 fach CD-ROM
-> 2 MB EDO Grafikkarte
-> MF-II Tastatur
-> Genius Easy Mouse
-> Windows 95
-> 1 Jahr Garantie

Softwarepaket: StarOffice 4.0
- StarWriter 4.0
- StarBase 4.0
- StarCalc 4.0
- StarImpress 4.0
- StarImage
- StarChart
- StarMath

Intel P166 MMX	1589,-
Intel P200 MMX	1799,-
Intel P233 MMX	2049,-
AMD K6 166 MMX	1549,-
AMD K6 200 MMX	1699,-
AMD K6 233 MMX	1949,-

"Office" Line

-> Minitower-Gehäuse (200Watt)
-> 16 MB EDO RAM (max. 256 MB)
-> 512 KB Pipelined Burst Cache
-> on Board IDE-Controller
-> 3,2 GB Festplatte (IDE)
-> 1,44 MB Floppy-Laufwerk
-> 20 fach CD-ROM
-> 2 MB EDO Grafikkarte
-> 16 Bit Soundkarte
-> Win95 Tastatur
-> Genius Easy Mouse
-> 120 Watt Lautspr.
-> Windows 95
-> MAGIX Home Control
-> 1 Jahr Garantie

Softwarepaket: StarOffice 4.0
- StarWriter 4.0
- StarBase 4.0
- StarCalc 4.0
- StarImpress 4.0
- StarImage
- StarChart
- StarMath

Intel P166 MMX	1889,-
Intel P200 MMX	2099,-
Intel P233 MMX	2379,-
AMD K6 166 MMX	1849,-
AMD K6 200 MMX	1999,-
AMD K6 233 MMX	2249,-

"Business" Line

-> Bigtower-Gehäuse (200Watt)
-> Chaintech TX - Mainboard
-> 512 KB Pipelined Burst Cache
-> 32 MB EDO RAM (max. 256 MB)
-> on Board IDE-Controller
-> 4,3 GB Festplatte (IDE)
-> 1,44 MB Floppy-Laufwerk
-> 24 fach CD-ROM
-> 4 MB EDO Grafikkarte
-> 16 Bit Soundkarte
-> Win95 Tastatur
-> Genius Easy Mouse
->120 Watt Lautspr.
-> Windows 95
-> MAGIX Home Control
-> 1 Jahr Garantie

Softwarepaket: StarOffice 4.0
- StarWriter 4.0
- StarBase 4.0
- StarCalc 4.0
- StarImpress 4.0
- StarImage
- StarChart
- StarMath

Intel P166 MMX	2239,-
Intel P200 MMX	2449,-
Intel P233 MMX	2729,-
AMD K6 166 MMX	2199,-
AMD K6 200 MMX	2349,-
AMD K6 233 MMX	2599,-

"PC Pro" Line

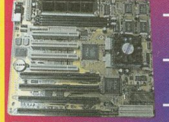
-> Bigtower-Gehäuse (200Watt)
-> Chaintech TX - Mainboard
-> 32 MB EDO RAM (max. 256 MB)
-> NCR SCSI : PCI
-> 3,2 GB Festplatte (SCSI)
-> 1,44 MB Floppy-Laufwerk
-> 12 fach CD-ROM ; SCSI
-> Philips CD-Recorder (CDD2600) 2/6
-> Matrox Mystique2 ; 4 MB
-> Soundblaster 64
-> Win95 Tastatur
-> Genius Easy Mouse
-> 120 Watt Lautspr.
-> Windows 95
-> MAGIX Home Control
-> 1 Jahr Garantie

Softwarepaket: StarOffice 4.0
- StarWriter 4.0
- StarBase 4.0
- StarCalc 4.0
- StarImpress 4.0
- StarImage
- StarChart
- StarMath

Intel P166 MMX	3389,-
Intel P200 MMX	3599,-
Intel P233 MMX	3879,-
AMD K6 166 MMX	3349,-
AMD K6 200 MMX	3499,-
AMD K6 233 MMX	3749,-

PC Upgrade-Set

MMX Mainboard + CPU + Kühler
Komplett fertig m. 512 KB PB Cache



- bestellen
- einsetzen
- POWER

Pentium 133	359,-
Pentium 150	359,-
Pentium 200	579,-
AMD K5 166	379,-
Pentium 166 MMX	439,-
Pentium 200 MMX	649,-
Pentium 233 MMX	899,-
AMD K6 PR/2 166	429,-
AMD K6 PR/2 200	549,-
AMD K6 PR/2 233	799,-



Jetzt zugreifen :

16 MB EDO	89,-
32 MB EDO	189,-

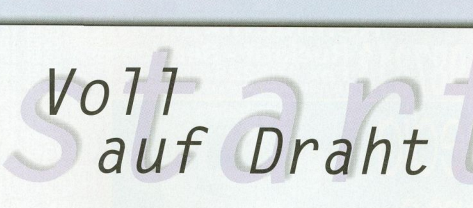
Gehäuse	
MEGATEC Minitower	89,99
MEGATEC Miditoer	99,99
MEGATEC Bigtower	129,99
Mainboards	
MT 5VXP1;512 KB;bis 266MHz.	177,-
MT 5TXP1;512 KB;bis 266MHz.	199,-
MSI 5149;512KB;bis 233MHz.	219,-
Asus TX97E; Soundkarte o.B.	349,-
Chaintech 5TDM; bis 233MHz.	229,-
Prozessoren	
AMD K5 PR/2 166 MMX	259,-
AMD K6 PR/2 200 MMX	389,-
AMD K6 PR/2 233 MMX	659,-
AMD K6 PR/2 266 MMX	auf Anfr.
Intel Pentium 150 MHz.	229,-
Intel Pentium 200 MHz.	429,-
Intel Pentium 166 MMX	289,-
Intel Pentium 200 MMX	499,-
Intel Pentium 233 MMX	749,-

Intel Pentium 266 MMX	auf Anfr.
Intel Pentium II 266 MMX	1379,-
Intel Pentium II 300 MMX	auf Anfr.
Controller	
Adaptec 2940 AU ; PCI	333,-
NCR SCSI ; PCI	89,-
CD-ROM	
Cyberdrive 16 fach ; IDE	129,-
Pioneer 12fach ; IDE	149,-
Pioneer 24fach ; IDE	199,-
Toshiba 24fach ; IDE	189,-
Lite on 20fach ; IDE	169,-
Lite on 24fach ; IDE	189,-
Pioneer 12fach ; SCSI	179,-
Pioneer 24fach ; SCSI	229,-
Toshiba 12fach ; SCSI	209,-
CD-Recorder	
Philips CDD2600 ; 2/6 ; SCSI	589,-
Yamaha 200t-Kit ; 2/6 ; SCSI	666,-
Yamaha 400t ; 4/6 ; SCSI	888,-

Grafikkarten	
Diamond Monster 3D ; 4 MB	299,-
Matrox Mystique II ; 2 MB	auf Anfr.
Matrox Mystique II ; 4 MB	auf Anfr.
Matrox Millenium II ; 2 MB	auf Anfr.
Matrox Millenium II ; 4 MB	auf Angr.
S3 Trio 64V2 ; 2 MB	55,55
Cirrus Logic ; 2 MB	49,99
Soundkarten	
Soundblaster AWE 64	222,-
Terratec Maestro 32/96 SE	329,-
Terratec BASE 1	55,55
MEGATEC 16Bit 3D ; Stereo	39,99
Laufwerke	
3,5" ; 1,44 MB ; TEAC	49,99
3,5" ; 1,44 MB ; Sony	44,99
3,5" ; 1,44 MB ; NEC	44,99
3,5" ; 120 MB ; 3M	229,99
CD-Rohling	
MEGATEC gold/grün	3,79

Fuji gold/grün	5,55
Tastaturen	
Cherry G83	49,99
MEGATEC W95 (mit Handballenaufl.)	44,44
Yakumo Ergo	55,55
Yakumo Ergo m. Touchpad	99,99
Modem / ISDN	
Modem 33.6 extern	139,99
Modem 14.4 intern	44,44
Teles ISDN SO 16.3	119,99
AVM Fritz! Card	149,99
Netzwerk	
PCI - Netzwerkkarte	49,99
ISA - Netzwerkkarte	44,99
3COM 3C900 ; PCI	189,99
Netzwerkkabel (BNC) 2mtr.	9,99
Netzwerkkabel (BNC) 5mtr.	13,99
Netzwerkkabel (BNC) 10mtr.	19,99

Weitere Hardware auf Anfrage



Voll auf Draht

Roland Austinat

Die Top 5 der Spiele-Sites

1. pod
(http://www.ubisoft.de/pod/pod4.html)

2. Total Annihilation
(http://www.totalannihilation.com)

3. Pax Imperia
(http://www.paximperia.com)

4. Starfleet Academy
(http://www.interplay.com/starfleet/)

5. Riven
(http://www.riven.com)

Ubi Softs hervorragende »pod«-Site enthält eine Fülle von kostenlosen Autos, Kursen (auch für 3Dfx) und anderen Goodies. »Total Annihilation« von Cavedog läßt sich ebenfalls munter erweitern: Seit Mitte November gibt es regelmäßig neue Core- und Arm-Einheiten zum Runterladen. THQs »Pax Imperia«-Seiten enthält zahlreiche taktische Tips, die Sie in keinem Handbuch finden. Auf Interplays »Starfleet Academy«-Site zischen und piepsen mit einem Browser der vierten Generation beziehungsweise einem Shockwave-Plugin nicht nur die Türen und Konsolen. Auf einem Nachrichtenbrett tauschen sich wackere Kadetten über ihre Fortschritte aus. Die liebevoll ausgestattete »Riven«-Seite enthält neben umfassendsten Infos zur Welt von »Myst« und Riven witzige Ansichtskarten, auf denen sich Fans ins Spiel einkopiert haben. **(ra)**

Hoppla, was ist denn das? Eine neue Rubrik? Ja und nein - das Surfbrett oder gelegentliche Reportagen über Online-Spiele kennen unsere Stammleser bereits. Allerdings haben uns drei Dinge dazu bewogen, eine eigene Online-Rubrik ins Leben zu rufen. Zum einen ist der Einfluß des Internets in den letzten zwei, drei Jahren gewaltig gewachsen: Jede Spielefirma hat mindestens eine Website, auf der News, Demos oder Patches für die Kunden bereitliegen. Dazu enthalten immer mehr Titel Online-Optionen oder werden gar als Internet-only-Programme verkauft. Damit sind wir beim zweiten Punkt: Für einen Test können wir zwar Technik und Potential eines Spiels abklopfen und so eine generelle Aussage über die Qualität abgeben, doch für die gerade bei Online-Spielen oft erst nach sehr langer Spielzeit erkennbaren Details fehlt im regulären Testalltag häufig die Zeit. Last, but not least tummeln sich etliche Titel nur im Netz: Spiele wie »Air Warrior 2« oder »Ultima Online« machen, wenn überhaupt offline lauffähig, alleine wenig Spaß.

Die Lösung: Ab sofort finden Sie hier jeden Monat Tests mit sinnvoll modifizierten Wertungskästen (Grafik und Sound sind bei einem Internet-Spiel weniger wichtig als der Spielspaß), Berichte über die MechWars-Liga von »MechWarrior 2« oder die Cyber-Gesellschaft von »Worlds Away« und schließlich Schwerpunktartikel zu Themen wie Internet-Kosten, besonders prächtigen Homepages der Spielehersteller oder dem Handwerkszeug, das der spielende Onliner im harten Alltag benötigt. Wir halten Sie außerdem über aktuelle Entwicklungen auf den PC-Player-Webseiten oder unserem CompuServe-Forum auf dem Laufenden. Sollten Sie an dieser Stelle übrigens unsere Software-Rubrik vermissen: Keine Sorge, wir stellen Ihnen auf unseren Aktuell-Seiten auch zukünftig spannende Nicht-Spieletitel im angemessenen Rahmen vor.

Wir freuen uns über Ihre Kritik, Ideen und Anregungen zu unserer Online-Abteilung, die uns unter online@pcplayer.mhs.compuserve.com (ab Dezember PCPonline@aol.com) erreicht.

Allzeit einen guten Connect!

Ihr
Roland Austinat

Vorbildlich: Auf den pod-Webseiten gibt es kostenlos neue Kurse und Wagen.

www.pcplayer.de

Oft versprochen, oft vertröstet: Endlich können Sie sich buchstäblich ein Bild von unserem Webmaster machen, der einen Überblick der aktuellen Lage und einen Ausblick auf die Zukunft unserer Webseiten gibt.



◀ So sieht sie aus: die aktuellste Inkarnation unserer Webseiten.

Die PC-Player-Seiten im WWW erfuhren im Oktober einen »minor update«. »Endlich, war aber auch Zeit«, werden Sie sagen. Der Aufbau der Seiten wurde nach außen nur behutsam umgestaltet. Noch immer gibt es acht Unterrubriken, die wir Ihnen im Folgenden kurz vorstellen.

Archiv

Zur Entlastung der Startseite können Sie hier direkt in das Briefe-, Artikel-, Download- oder News-Archiv springen.

Briefe

Hier gibt es aktuelle Surfer-Zuschriften. Wir bekommen jeden Tag sehr viele Mails, können davon aber nur einen Teil beantworten. Besserung ist in Sicht: In einer Art schwarzem Brett dürfen sich unsere Leser bald gegenseitig austauschen, und auch wir werden dort immer mal wieder vorbeischauen.

Download

Im Download finden Sie ausgewählte, sprich: genügend kleine Demos unserer aktuellen CD. Sie sind bis zur Einrichtung eines ftp-Servers in diskettengroße Häppchen verpackt. Wir können natürlich nicht mit den Seiten der Spielefirmen konkurrieren, auf denen Sie manche Demos schon ein paar Tage eher finden, weil wir erst noch Genehmigungen für eine Wiederveröffentlichung einholen müssen.

News

Hier gibt es zur Zeit noch sporadische, ab dem nächsten Jahr täglich neue News-Updates aus der Welt der Computerspiele.

Artikel

Jeden Monat erscheinen auf unseren Webseiten ausgewählte Spieletests, Hardware- oder Preview-Artikel, die vier Wochen später ins Artikel-Archiv verschoben werden.

webmaster@pcplayer.de

Hier ist er: Stephan Fabel, der aktuelle PC-Player-Webmaster. Wenn er nicht gerade an unseren Seiten bastelt, lernt er für Leistungskurs-Klausuren, steigt mit seinem Volleyballteam in die nächste Liga auf oder holt seine Freundin tief in der Nacht vom Bahnhof ab. Seine Mutter nimmt netterweise in solchen Fällen seine Telefonate entgegen, zu einem Handy konnten wir Stephan noch nicht überreden. Daß er in München wohnt, ist ungemein praktisch: So kann er zukünftig für neues Material und zur Koordination immer mal wieder in Poing vorbeischauen. Stephan freut sich über Ihre E-Mails an sfabel@usa.net, die interessantesten werden regelmäßig in die Brief-Sektion von www.pcplayer.de hochgeladen. (ra)



Ähnlich wie hier unsere Schwesterzeitschrift PC Magazin präsentiert sich die neue Homepage ab Anfang des nächsten Jahres.

Links

Stammleser kennen unser Surfbrett, das online natürlich noch mehr Sinn macht - hier sind die Seiten nur einen Mausklick entfernt. Dazu kommen Links und Hotline-Telefonnummern der wichtigsten Spielehersteller.

Abo

Schnuppern Sie entweder für zehn oder zwanzig Mark in drei PC-Player-Hefte ohne oder mit CD hinein. Alternativ können Sie hier auch ein reguläres (Schüler-/Studenten-) Abo bestellen.

Impressum

Who is who bei PC Player? Hier finden Sie alle Redakteure samt ihren Genres und E-Mail-Adressen.

Demnächst im WWW

Im nächsten Jahr sind alle Zeitschriften des DMV- und MagnaMedia-Verlags unter einem Dach erreichbar: www.wekanet.de heißt die Adresse, die in einer Untersektion auch alle Spieletitel enthält. Daß sich PC Player, Power Play, Video Games, das PlayStation- und das N64-Magazin gemeinsam präsentieren, hat mehrere Vorteile. Zum einen erleichtert ein ähliches, aber auf keinen Fall identisches Aussehen die Navigation. Zum anderen hält Sie ein gemeinsamer News-Ticker über die neuesten Trends und Gerüchte auf dem laufenden. Vorteil Nummer drei ist ein ftp-Server, der heftübergreifend gepflegt wird. So lagern dort nicht nur Patches und Spieledemos, sondern auch Utilities oder die neuesten Windows-95-Updates. Mit den Kollegen vom PC Magazin bieten wir dann auch einen täglichen Newsletter an. Ebenfalls in Planung: Ein Nachrichtenbrett und ein Chat zum zwanglosen Plaudern.

(Stephan Fabel/ra)

Die neue Online Generation!

Neu! Rasanter

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank neuer Netzstruktur! Jetzt bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!

Neu! Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundesweite Einwahl zum Citytarif. Schon ab 5 Pf. pro Minute bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen.

Neu! Komfortabler

Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!

Neu! Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig.



Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!

DAS SURFBRETT



Neu und bizarr im Internet: Wie passen Sphärenklänge und der Funkverkehr des LAPD zusammen? Ob Ede Zimmermann Rat weiß?

Lang lebe Ede!

Wo gibt es echte Brandstifter, Flugzeugerpresser und Terroristen zur besten TV-Sendezeit? Im ZDF: Dort geht die Polizei in der Serie **Aktenzeichen XY ... ungelöst** auf öffentliche Verbrecherjagd. Oberjäger Eduard Zimmermann hat im Oktober die Handschellen nach 30jähriger Dienstzeit an seinen Nachfolger Butz Peters weitergereicht. Der ist nun in neuen Studiokulissen und sogar dem Internet den Tätern auf der Spur. Die offiziellen Webseiten enthalten neben den Fällen der letzten Sendung einen Ausblick auf die kommende Folge, Kontaktadressen von Polizei und Redaktion sowie zahlreiche Gimmicks rund um XY.

http://www.zdfmsn.de/xy

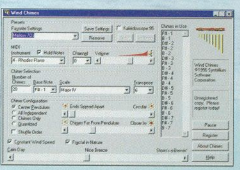


Gefahr für Ede? Im Internet-Aktenzeichen dürfen die bösen Buben nicht fehlen.

New Age für Windows

Besitzer einer edlen General-MIDI-Soundkarte sehen heutzutage immer öfter in die Röhre: Viele aktuelle Spiele nudeln die Hintergrundklänge komplett von der CD runter, die Karte hat Sendepause. Ein witziges Programm, das die Krachmacher pausenlos beschäftigt (und die Kollegen in den Wahnsinn treiben kann) ist **Wind Chimes.** Das kleine Windows-Programm von den »Cool Edit«-Machern Syntrillium komponiert im Hintergrund die verschiedensten Klanggebilde. Egal, ob diese aus den siebziger Jahren oder dem fernen Osten stammen, die Instrumente der MIDI-Karten werden stets passend ausgesucht. Über zahlreiche Schalter und Hebelchen passen Sie die Töne an Ihren Geschmack an. Gefällt Ihnen die Shareware, bittet Syntrillium um 20 Dollar Registrierungsgebühr. Wer es ganz psychedelisch mag, koppelt Wind Chimes mit einem ebenfalls runterladbaren Kaleidoskop-Bildschirmschoner.

http://www.syntrillium.com



Wind Chimes: New-Age-Musik ganz ohne Rezept.

Breite Welt

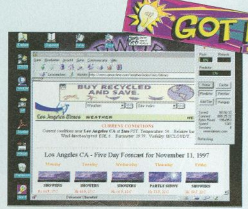
Nicht nur Foto- und Geschichtsfreaks freuen sich über die mehr als **4000 Panoramafotografien**, die von der amerikanischen Kongreßbibliothek kostenlos präsentiert werden: Städte, Landschaften und Gruppenporträts der ersten Siedler. Besonders sehenswert sind die Aufnahmen der größten Unglücksfälle, bei denen Sie die Qual der Wahl zwischen illustren Themen wie Zugunglücken, Überschwemmungen oder Erdbeben haben.

http://lcweb2.loc.gov/ammem/pnhtml/pnhome.html

Got it?

Viel- und Gelegenheitssurfer gleichermaßen spricht **Got it!** an. Das Programm ist noch cleverer als »Net.jet« (Test in PC Player 3/97), da es mit Hilfe von ausgeklügelten Routinen merkt, welche Seiten Sie wann und wie oft ansteuern. Entsprechend werden diese im Hintergrund geladen, so daß sich Wartezeiten dramatisch reduzieren. Got it! macht auch vor Java-, Bild- und Tonelementen nicht halt, und läßt sich einfach über den Browser Ihrer Wahl konfigurieren. Wenn Sie mit dem Geschwindigkeitsgewinn zufrieden sind, lassen Sie sich am besten für 20 Dollar registrieren – dann erhalten Sie stets die neuesten Updates und Infos.

http://www.goahead.com/gotit/



Got it: Der intelligente Cache-Verwalter wird über die einfach gehaltene Fernbedienung gesteuert.



Policescanner.com gibt Ihnen ohrmuschelnahen Kontakt zur Polizei von Los Angeles.

Polizeifunk

Sachen gibt's, die gibt's gar nicht: Über das Internet dürfen Sie ganz legal den Funkverkehr der Polizei von Los Angeles, New York, Dallas oder Plano, Texas, abhören. Das ganze erinnert nicht nur von der Geräuschkulisse schwer an die Zeiten, in denen alte Radiohasen lange Nächte vor dem Kurzwellenempfänger verbrachten, die Hand immer am Drehknopf und auf der Suche nach einem möglichst weit entfernten Sender. Damit Sie vor lauter Zahlenkolonnen nicht bloß Bahnhof verstehen, sind in einer Dekodier-Datei die wesentlichen Abkürzungen notiert. 6CL27 wäre beispielsweise ein einzelner Polizist auf einer Fahrradstreife in Hollywood mit dem Einsatzcode 27. (ra)

http://www.policescanner.com



Noch verspäteter als die Münchener S-Bahn: 1909 kam der Schienenverkehr in Illinois nach diesem Unglück ins Stocken. (4000 Panoramafotografien)

Online-Update: Ultima Online

Reiseziel: Britannia

Die virtuelle Welt von Lord British lauert jeden Tag auf Fantasy-begeisterte Computerspieler. Riskieren Sie mit uns einen Blick auf die jüngsten Entwicklungen.

Durch die Flexibilität und Dynamik von Online-Spielen ist es schwer, sie in Form einfacher Testberichte abzuhandeln. Aus diesem Grund besucht PC Player in unregelmäßigen Abständen die wichtigsten virtuellen Welten.

Unser Krieger Hugo Warzenkopp bereiste wiederholt die Sphären von »Ultima Online«. Die erste Etappe seiner Reise beschreibt den Einstieg in das gefährliche Leben Britannias und soll auch Ihnen das Fortbestehen in dieser Welt voller Meuchler und Monster erleichtern. Aber seien Sie vorsichtig: Die Geschichte unseres Kämpfers beginnt in einer kleinen Taverne der Hafenstadt Jehlom. Doch sie endet wenige Stunden später in einer großen Blutlache mitten in der einsamen Wildnis.

(G)orefeast

Geld zu verdienen war recht schwer, die Straßen sind unsicher. Nur allzu oft drangen Nachrichten von ermordeten oder ausgeraubten Freunden an Hugos Ohren. Aus diesem Grund saß er im Hafen von Jehlom und jagte Ratten und streunende Katzen. Es handelte sich nicht um eine besonders ehrenvolle Erwerbsquelle, sein Lehrer auf der Kriegerakademie würde enttäuscht den Kopf schütteln, aber zumindest war sie sehr lukrativ. Für jedes mit dem Messer ausgenommene Exemplar zahlte der nahegelegene Dorfmetzger vier Goldstücke. Kein Vermögen, aber ein gutes Startkapital. Außerdem trainierte Hugo auf diese Art den Umgang mit dem Schwert, seine Kraft und seine Geschicklichkeit.

Als er irgendwann genug Gold für ein neues Kettenhemd und ein scharfes Wikingerschwert zusammengespart hatte, gab er sich zufrieden. Er deponierte jedoch vor seinem ersten Zug durch die von Dieben und Mördern bevölkerte Wildnis eine gewisse Summe Gold auf der Bank. Sie würde ihm im Falle eines Überfalls eine rudimentäre Ausrüstung sichern.

Leben und Sterben

In Ultima Online ist nicht alles erlaubt, was Spaß macht. Achten Sie also immer darauf, was Sie tun und lassen, denn manche Taten verändern Ihre Reputation.

positiv:

- NPCs Gegenstände schenken
- Lösen von Quests (keine Mordaufträge!)
- Geldgeschenke an Bettler (immer nur ein Goldstück pro Person)

negativ:

- Das Attackieren friedfertiger Menschen
- Eigenen Haustiere den Angriff befehlen
- Stehlen
- Betteln (nur bei NPCs)
- Das Benutzen der Provokationsfähigkeit
- Auseinanderschnippeln von toten Menschen (wer hätte das gedacht!)

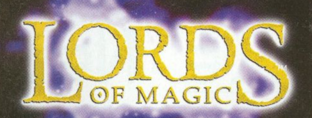
Die Moongates

Die blauen Teleporterpforten, die das komplette Reich Lord Britishs miteinander verbinden, brachten Hugo in die Hauptstadt und Residenz des großen Fürsten persönlich: Britain. An dessen Stadtrand angekommen, machte er eine eigentümliche Entdeckung. Einer seiner Mitmenschen hatte einen gar hinterhältigen Trick ersonnen, um an das Geld und die Ausrüstung anderer zu gelangen. Ohne ein einziges Kleidungsstück am Leib, stand er an den Pforten Britains und schleuderte vorbeireisenden Abenteurern die gemeinsten Flüche und Beleidigungen entgegen. Kaum zogen die edlen Herrn die Klingen, flitzte der Nackedei schreiend von dannen. Die Gerüsteten stellten ihm nach. Als sie ihn erreichten, hat der Flüchtige jedoch die Stadtgrenze überquert und sich in den Schutz von Lord Britishs Garde gerettet. Nur ein einziger Schlag traf den Unbekleideten, bevor die Wachen die edlen Herrn niederstreckten. Schließlich geziemt es sich nicht, einen Unbewaffneten anzugreifen, schon gar nicht in den befriedeten Städten. Der Schreihals bereicherte sich an der Ausrüstung der soeben Erschlagenen und stapfte fröhlich davon.

Vor dem Palast gab es erneuten Grund zur Verwunderung, demonstrierten doch dort aufgebrachte Helden aus ganz Britannia und der realen Welt gegen Lord Britishs horrende Forderungen: Rund zehn Dollar Steuern verlangt der Herrscher pro Monat von seinen Helden. Bevor die Leibgarde eine Platz-des-himmlischen-Friedens-Aufführung inszenierte, flüchtete Hugo aus der Stadt. In den dichten Wäldern vor den Toren verlor er jedoch schnell die Orientierung. Erst nach einer geschlagenen Stunde planlosen Umherwanderns stolperte er aus dem Unterholz auf einen Weg. Zu seiner Freude stand dort eine freundlich aussehende Gruppe Wanderer, die er höflich fragte, wo er sich im Moment befinde. Die Antwort lautete »In der Hölle!«. Ein Zauberer paralysierte Hugo, dann erschlugen ihn dessen Spießgesellen in aller Ruhe. Ungemein ausgeraubt und nicht weniger tot lag er Sekunden später im eigenen Blut. Keine Goldmünze, kein Kleidungsstück, nur eine wichtige Erfahrung blieb ihm: Meide Straßen, wo immer es nur geht. (vs)

Die Metzgerei in Jehlom bietet eine gute Verdienstquelle: Fegen Sie ungezähmte Kleintiere von den Straßen und verkaufen diese hier.

Das ist der fortgeschrittene Schutz gegen PKs: geschuppte Leibwächter.







"WarCraft 2™ für Fortgeschrittene" PC Games

wählen sie eine von 8 städten als zentrum ihres reiches.



8 magische rassen

In Zeiten der tödlichen Bedrohung des friedliebenden Volkes von Urak durch den finsteren Hexer Balkoth braucht es wahre Helden mit magischen Fähigkeiten, um den Siegeszug des Schreckens zu beenden. In LORDS OF MAGIC, dem Nachfolger des Bestsellers Lords of the Realm II, betreten Sie eine fantastische Welt voller Zauberer, Zwerge, Magie, Elfen und Barbaren, in der Gut und Böse um die Vorherrschaft ringen.

Aufbauend auf den dramatischen Features, die Lords of the Realm II zu einem Meilenstein im Strategiegenre machten, kombiniert LORDS OF MAGIC erneut rundenbasierendes Erforschen und Verwalten mit spektakulären Echtzeitschlachten. Vereinigen Sie Ihre Kräfte mit bis zu 6 Spielern via Netzwerk oder Internet - und kämpfen Sie gegeneinander oder gemeinsam gegen den barbarischen Balkoth. Sie befehligen bis zu 80 Kreaturen, inklusive Vampire, Elfen, Skelette und Monster in Ihrem Kampf gegen das unsagbar Böse. Im Zeichen der Magie führen viele Wege zur Errettung des Reiches von Urak: mehrere Lösungen, viele Optionen und unendlichen Spielspaß!

3-D Terrain Editor



Auf Ihrem Weg durch Urak kämpfen Sie in dunklen und geheimnisvollen Höhlen, Burgen und Kerkern.

LORDS OF MAGIC besitzt ein echtes dreidimensionales Spielfeld, hoch auflösende HiColour-Grafiken und einen mächtigen Terraineditor, der Ihnen alle Möglichkeiten bietet.

Die ultimative Alternative für Strategie- und Fantasy-Fans!

Ende November 1997.



Tief drinnen in Ihrem Turm erschaffen Ihre Zauberer neue magische Sprüche und geheimnisvolle Kreaturen.



SIERRA®

www.sierra.de

Diablo Battle·Net

Ein einsamer Held streift durch die düsteren Dungeons von Blizzards Diablo. Grausame Monster versperren ihm den Weg und verwunden ihn schwer. Was wäre da besser, als drei Mitspieler, die dem mutigen Recken mit Rat und Tat beiseite stehen?



Der Chat-Raum des battle.net. Hier steigen Sie in ein bestehendes Spiel ein oder starten ein Neues.

Es ist immer wieder faszinierend, sich durch finstere Kerker zu schleichen und »Hell Spawns« oder andere Ungetüme ins Nirwana zu schicken. Aus diesem Grunde verkaufte sich Blizzards »Diablo« rund eine Million Mal. Nun warteten sämtliche Magier, Krieger und Bogenschützen verständlicherweise auf das Add-on »Diablo: Hellfire«, welches unter anderem neue Charaktere wie den Mönch und frische Monster enthält (siehe Test, Seite 158). Falls Sie im Moment etwas knapp bei Kasse sind, werfen Sie doch mal einen Blick in das battle.net. Dies birgt zwei große Vorteile: Erstens werden dem armen Spieler (und seinen maximal drei Kompanen) keinerlei Kosten außer den Telefon- und den Providergebühren abgeknöpft. Zweitens sucht sich das battle.net selbständig den schnellsten Server. Je nach Tageszeit landen Sie dann in einem Haufen von japanischen, deutschen oder amerikanischen Helden. Zuvor muß der neugierige Haudegen allerdings seine Internetverbindung wie AOL oder Compuserve (bei Compuserve existieren sogar Diablo-Foren. Geben Sie einfach als Suchbegriff »Diablo« ein) starten und Diablo beginnen. Danach findet man sich in einer Art Chat-Raum wieder, in dem man sich angeregt mit anderen Recken über den streßigen Heldenalltag unterhalten kann. So manche nützliche Information läßt sich somit aus dem einen oder anderen Mitspieler herauskitzeln. Dadurch erfahren Sie unter anderem, welche Charaktere Pk (=Player Killer, also Spieler, die ihre Artgenossen töten) sind. Damit Sie diesen Strolchen nicht in die offenen Krallen laufen, werfen Sie einen Blick in den »Erste Hilfe«- oder in den »Most Wanted«-Kasten.

Ein Player-Killer kratzt an meinem Manashield.

Nun schmeißen Sie sich ins frohe Kampfgetümmel. Dazu wählen Sie ein bereits existierendes Spiel aus einem der verschiedenen Kanäle wie »Sorceres Tower« oder »Beginners Only« aus. Sind die Channels zu voll machen Sie einfach ein neues auf. Ersteres erkennt man an einer Latency-Anzeige, die preisgibt, wie schnell der Datentransfer vonstatten geht. Wenn Sie Ihrem Spiel nun noch ein Paßwort geben, können Sie nur diejenigen Kampfhähne besuchen, die dieses auch wissen. Eine offene Partie ist jedoch meist aufregender, da schon nach wenigen Minuten drei weitere blutrünstige Recken einsteigen werden. Wenn Sie Glück haben, sind diese Ihnen freundlich gesonnen und prügeln mit Ihnen Schulter an Schulter auf die bösen Buben ein. Doch des öfteren finden sich auch übel gelaunte Spieler, die Sie mit einem schnellen Firebolt kalt stellen und Ihnen sämtliche verlorene Items entwenden. **(ps)**



In der Stadt herrscht vor einem Kampf reger Handel.

ERSTE HILFE

Bevor Sie sich mitten ins Kampfgetümmel stürzen, beachten Sie bitte folgende Punkte:

- **Es ist mehr als empfehlenswert, daß Sie Ihren sorfältig gehegten und gepflegten Charakter mit einem Backup-Programm sichern.**
- **Schützen Sie Ihren Helden mit einer »Player Hit Immunity«. Somit bleiben Sie von feindlich gesinnten Mitspielern verschont. Diese Option findet man in fast allen Cheatprogrammen, die sich zum Beispiel unter folgender Internetadresse verstecken: http://www.raymond.tierranet.com**
- **Wenn Sie mal ein Spielchen mit meinem bescheidenen Charakter »Phil« wagen wollen, besuchen Sie doch Donnerstags ab 19.00 Uhr das Spiel »Cheese«. Das Paßwort lautet »Frosch«.**

Most Wanted – Die zehn übelsten Player Killer:

Name:	Charakter:	Morde:
insaneclown	Magier	431
Earnecklace	Krieger	369
Blakmagik	Magier	390
wickedclown	Krieger	213
Osiria	Bogenschützin	200
Windrider	Krieger	187
Bludfingr	Krieger	110
Sallygirl	Bogenschützin	86
Avatar	Krieger	50
Deathbringer	Krieger	36

① ☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h / Sa 9-13 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.11.97 · * = *noch nicht verfügbar am 13.11.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game 

Titel des Monats Dezember:
F22 ADF*
74,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Titel	Preis
Age of Empire	79,95
Baphomets Fluch 2	69,95
Baphomets Fluch 1+2	79,95
Blade Runner*	77,95
I-War	69,95
Jedi Knights	74,95
Lands of Lore 2	69,95
Perry Rhodan	69,95
Resident Evil	69,95
Star Fleet Academy	69,95

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
3 Skulls of the Toltecs	29,95
7th Guest & 11th Hour	24,95
1942 Pacific Air War	24,95
1944 Across the Rhine	24,95
Aces of the Deep	19,95
Airlines	19,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Anstoss1&World Cup Ed.	22,95

Star Wars Video
Teil 1, 2, 3 je 34,95
Triologie + the making of 79,95

Titel	Preis
Betrayal at Krondor	19,95
Biing	29,95
Bioforge	29,95
Bleifuss 1	22,95
Bundesliga Man. Hatt	29,95
Bundesliga Man. Pro	19,95
Burning Steel 4	27,95
Caesar 1	19,95
Capitalism Classic	24,95
Christoph Kolumbus	19,95
Comanche	22,95
Conquest of New World	24,95
Creature Shock	12,95
Cyberia 2	22,95
Steel Panthers	24,95
Steel Panthers 2	24,95
Stonekeep	24,95
Super EF 2000	29,95
Talisman	19,95
Syndicate Wars Classic	29,95
Teamchef	19,95
The Dig	29,95
Thunderhawk 2	19,95
Tie Fighter	29,95
Tilt	19,95
Time Commando Classic	29,95
Toonstruck	19,95
Top Gun	24,95
Transport Tyc+World Ed.	24,95
Ultima 8 Classic	29,95
Under a Killing Moon	24,95
US Navy Fighters 97 Cl.	29,95
Virtual Karts	24,95
Virtual Pool	24,95
Vollgas	22,95
Warcraft	24,95
Warcraft 2	29,95
Warhammer	27,95
Warwind	24,95
Werewolf	22,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports	19,95
Wizardry 7	17,95
Woodruff	19,95
Worms	24,95
X-Com	24,95
X-Wing + Mission	22,95
Yatzee*	19,95
Z	19,95
Z Levels*	29,95
Zork: Nemesis	29,95

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Titel	Preis
Deadlock	29,95
Der Planer	19,95
Der Planer Total 1+2	24,95
Der Reeder	19,95
Descent	24,95
Descent 2	24,95
Destruction Derby	24,95
Die Fugger 2	19,95
Discworld	24,95
Down in the Dumps	29,95
Dune	12,95
Earthsiege 1	19,95
Earthsiege 2 Classic	29,95
Earthworm Jim	19,95
Eishockey Manager	19,95
Evocation	24,95
F-22 Classic*	29,95
Fallen Haven	24,95
Fantasy General	27,95
Fatal Racing	22,95
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
Flight of the Amazon Q	19,95
Gene Machine	19,95
Goal*	12,95
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Golden Gate Killer	19,95
Grand Prix Manager	24,95
Grand Prix Manager 2	24,95
Harpoon Classic 97*	24,95
Holmes II Classic	29,95
Indiana Jones 3+4	22,95
King's Quest 6	19,95
King's Quest 7	19,95
Kyrandia 3	19,95
Lands of Lore	19,95
Little Big Adventure	29,95

www.gameit.de
Links zu Spieleherstellern

Titel	Preis
Lost Eden	19,95
Lure of Temptress	12,95
M1A2 Abrams	24,95
Mad TV 1+2	22,95
Magic Carpet 2 Classic	29,95
Manic Karts	12,95
Mechwarrior 2	24,95
Micro Machines 2	24,95
Monty Pyton: Waste of	19,95
NBA Jam Tournament	24,95
NHL 96 Classic	29,95
Normality	29,95
North & South	12,95
Oldtimer	14,95
Othello*	19,95
Outpost 1.5	19,95
Panzer General 1	19,95
Panzer General 2	27,95
Pirates! Gold	24,95
Pitfall Win95	29,95
Pizza Connection	19,95
Player Manager 2*	12,95
Police Quest SWAT	29,95
Pro Pinball: The Web	19,95
Project Paradise	17,95
Psycho Pinball	19,95
Puppen, Perlen & Pist.	19,95
Pyst	14,95
Rallye Racing Classic*	29,95
Rail Road Tycoon Deluxe	24,95
Rebel Assault 1.	29,95
Rebel Assault 2	29,95
Red Baron 1 Classic	19,95
Riddle of Master Lu	19,95
Rise 2	29,95
Road Rash Classic	29,95
Sensible W. of Soccer Cl.	19,95
Shanghai Great Mom.	24,95
Sim City Classic*	29,95
Sim Isle Classic*	29,95
Sim Tower Classic*	29,95
Simon 1+2	19,95
Space Marines	19,95
Space Quest 6	19,95
Stadt der verl.Kinder*	24,95
Star Wars Collection	19,95

CD ROM

Titel	Preis
3D Ultra Minigolf	49,95
3D Ultra Pinball 1+2	79,95
3rd Millenium Win95*	74,95
7th Legion	34,95
688i Hunter Killer	74,95
Abenteuer Afrika*	49,95
Adidas Power Soccer*	69,95
Admiral Sea Battles	69,95
Age of Empire	79,95
Age of Sail	79,95
Agent Armstrong	69,95
AH 64D Longbow 2*	74,95
AH X-1 Viper*	69,95
Alexander der Große	64,95
Anno 1602*	69,95
Anstoss 2	69,95
Apache*	79,95
Armored Fist 2*	69,95
Asterix & Obelix*	49,95
ATF Gold	79,95
Atlantis	74,95
Atomic Bomberman	54,95
Baphomets Fluch	19,95
Baphomets Fluch 2	69,95
Baphomets Fluch 2+1	79,95
Battle Isle 3	34,95
Beasts & Bumkins	69,95
Beast Wars	69,95
Betrayal in Antara*	79,95
Birthright*	64,95
Black Dahlia*	69,95
Blade Runner*	77,95
Bleifuss 2	49,95
Bleifuss 2 Rallye*	49,95
Bleifuss Fun*	54,95
Boggle Win95*	34,95
Bucaneer*	69,95
BUG 2	49,95
Bug Riders*	69,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Bust a Move 2	54,95
Caesar 2	34,95
Caesar's Palace*	54,95
Capitalism plus	69,95
Carmageddon	64,95
Cart Precision Racing*	84,95
Caspar	34,95
Championship Man. All	69,95 N
Chasm	54,95
Cities of Justice*	69,95
Civil War General 2*	a.A.
Civilisation 2000	49,95
Civ 2: Conflicts	34,95
Civ2 Unentdeckte Welt	24,95
Close Combat 2	79,95
Club Manager 97/98	44,95
Cluedo	34,95
Comanche 3.0	69,95
Combat Chess	59,95
Command&Conqu. Data	24,95
Command & C. SVGA	**79,95**
Command & Conquer 2	**79,95**
C & C 2 Data je	24,95
C&C 2 + Data	99,95
C&C Net Einsame Ent.*	34,95
Command Aces o tDeep	74,95
Complete Chess System	54,95
Conquest de Luxe	49,95
Conquest Earth	74,95
Constructor	69,95
Creatures	34,95
More Creatures	17,95
Croc*	79,95 P
Daggerfall	69,95
Dark Colony	69,95
Dark Colony Missionen*	19,95

Preisaktion!

Titel	Preis
Diablo	59,95
Discworld 2	49,95
F1 GP 2	49,95
Larry 7 incl. Lös.	59,95
Trash it!	59,95

DARK EARTH

Titel	Preis
Dark Earth	**79,95**
Dark Hermetic Order*	69,95
Dark Reign	74,95
Dark R.-Dark Rule Level*	22,95
Das schwarze Auge 3	29,95
Das schwarze Auge 1-3	34,95
Daytona USA Deluxe	69,95
Deadlock: Shrine Wars*	79,95 P
Deathtrap Dungeon*	79,95
Demonworld	64,95
Der Industriegigant	69,95
Der Industrieg.-Exp.Set	29,95
Der Planer 2	49,95
Destruction Derby 2	69,95 P
Diablo	59,95 P
Magic Diablo	19,95
Diablo: Diaboli. Tricks	24,95
Diablo Level Master	39,95
Die gr. Schlacht:	
+ Bull Run*	64,95
+ Compilation	79,95
+ Napoleon in Rußland*	64,95
+ Prelude to Waterloo	64,95
Die Pandora Akte	74,95
Die Schlümpfe Win95	49,95
Die Siedler 2 Gold	72,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Siedler 2: Übersiedler	19,95
Siedl 2: Die Besiedlung	24,95
Discworld 2	49,95 P
Dogday*	64,95
Dodgem Arena*	69,95
Dominion*	69,95
Dragon Lore 2	34,95
Dreams	74,95
Dungeon Keeper	69,95
Deeper Dungeons*	29,95
Dungeon K.-Evil Keeper	22,95
Earth 2140	34,95
Earth 2140 Mission je	19,95
Eastern Front	74,95
Ecstatica 2	69,95
Elisabeth 1	64,95
Enemy Nations	59,95
Extreme Assault	34,95
F 1 GP 2 dt.	49,95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95
F1GP2 Perfect GP Track	29,95
F 1 Manager Profession.	64,95
F1 Racing*	69,95
F 16 Fighting Falcon	59,95
F22 ADF*	74,95
F/A-18 Hornet	74,95
Fallout*	69,95
FIFA Soccer 97	59,95
FIFA Soccer 98*	74,95
FIFA Soccer Manager	69,95
Fighters Anth. (ATF98)*	74,95
Fighting Force*	79,95
FinFin	89,95
Floyd	69,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	74,95
Flying Corps Gold*	74,95
Flying Nightmares 2*	64,95
Flying Saucer*	64,95
Forced Alliance*	69,95
Formel 1	79,95
Formel 1 97	74,95 N
Formular Cart	64,95
Fritz 4	39,95
Fritz 5	124,95
Frogger Win95*	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	34,95
Galapagos Win95*	74,95
Games Cheats 2	24,95
G-Nome	69,95
G-Police*	84,95
Gene Wars	34,95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Theft Auto*	59,95
H.E.D.Z. Win95*	69,95
Half Life*	a.A.
Hannibal*	64,95
Hardcore 4x4	64,95
Harvest of Souls	64,95
Hardwar*	79,95
Hattrick Wins*	69,95
Have a N.I.C.E. Day	54,95
Have a ...Trackpack	24,95
Heavy Gear*	74,95
Hercules*	64,95
Her. of Might & Magic 2	64,95
Herrscher der Meere*	69,95
Hexen 2	74,95
Holiday Island + Miss.*	49,95
Hugo 4	59,95
Hugo 5	59,95
Hugo Wintergames	39,95
IF-22	74,95 P
IF-22 : Persischer Golf*	24,95
Imperialismus	69,95
Imperium Galactica	69,95
Incubation	69,95
Independence Day	54,95
Int. Rallye Champions.	69,95
Interstate '76	79,95
Isnogud	49,95
Jack Orlando	34,95
Jagged Alliance 2	69,95 P
James Bond	59,95
Jedi Knights	74,95
Jetfighter 3	69,95
John Madden 98	74,95
Joint Strike Fighter*	79,95
Judgement Force	79,95
Jurassic War	29,95
Kick Off 98	54,95
KKND	59,95
KKND Mission*	29,95
KKND Extreme*	54,95
Klondike Moon	34,95
Kontakt*	39,95
Lands of Lore 2	69,95
Legacy of Kain	72,95
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,95
Leisure S. Larry 7 + Lös.	59,95
Leviathan	69,95
Little Big Adventure 2	74,95
Lord of the Realm 2 dt.	79,95
hierzu: Expansion Pack	19,95
Lords of Magic*	a.A.
Lost Vikings 2	59,95
Mageslayer*	79,95
Magic - die Zusammenk.	69,95
Manx TT Superbikes*	69,95
Mass Destruction	59,95
Master of Orion 2	49,95
Match Days*	59,95
Maximum Force*	79,95
MAX	39,95
MDK	39,95
Meat Puppet	59,95
Mechwarrior: Mercen.	79,95
Megaman X3	34,95
Men in Black*	69,95
MIA Win95*	69,95
Micro Machines 3*	a.A.
Monkey Island 1+2	22,95
Monkey Island 3*	79,95
Monopoly	54,95
Monopoly Star Wars	69,95
Monster Trucks	69,95
Montezuma	64,95
Monty Python 3	69,95
Moto Racer	69,95
Motor Mash*	49,95
Moving Puzzle	19,95
Myth-The Fallen Lords*	79,95
Myst Special	49,95
Myst 2 (Riven)	69,95
Nascar Racing 2	34,95
NBA Hangtime Win95	69,95
NBA Live 97	59,95
NBA Live 98*	74,95
Need 4 Speed 2 Special	74,95
Netstorm*	69,95
NFL Quaterback '98	69,95
NHL 97	59,95
NHL 98	74,95
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Nuclear Strike*	64,95
Obsidian	59,95
Ostfront	69,95
Outlaws	69,95
Outpost 2	69,95
Overboard*	a.A.
Pacific Admiral	69,95
Pandemonium	69,95
Panzer General 3D	69,95
Pax Imperia*	69,95
PC Games Cheats 2	24,95
Perfect Assassin	69,95
Perry Rhodan*	69,95
Pete Sampras	64,95
PFA Soccer Manager*	64,95
Phantasmagoria 1	42,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pharao*	64,95
Pilgrim*	69,95
Piraten*	54,95
POD	69,95
POD Miss. Back to Hell	19,95
Pole Position	34,95
Populus - The 3rd	79,95 P
Powerboat Racing*	74,95
Premier Manager	52,95
Privat Eye	69,95
Privateer 2: Darkening	39,95
Pro Pinball: Time Shock	59,95
Pro Pool 3D	52,95
Puzz 3D	49,95
Puzzle Bobble	39,95
Quake 2*	74,95
Queen: The Eye*	79,95 P
Rally Racing 97	69,95
hierzu: Xtra Strecken	29,95
Rayman	34,95
Rayman's World	44,95
Rebel Moon Rising	69,95
Rebellion*	69,95
Red Baron 2*	79,95
Resident Evil	69,95
Risiko Win95	54,95
Rising Lands*	69,95
Riverworld*	74,95
Rocketjockey	64,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95
Sabre Ace	69,95
Schleichfahrt	39,95
Sean Dundee	59,95
SEGA Rallye	69,95
Sensible Soccer 2000*	79,95
Seven Kingdoms*	74,95
Shadow of the Empire	69,95
Sid Meyer's Gettysburg	74,95
Sign of the Sun	69,95
Silent Hunter	37,95
Sim City 3000*	79,95
Sonic 3D	49,95
Sonic & Nuckles Coll.	49,95
Space Bar	69,95
Star General Win95	37,95
Star Craft*	79,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Triology	39,95
Star Wars: Yoda Stories	29,95
Stars	64,95
Stealth Reaper*	69,95
Streetfighter-The Movie*	69,95
Streets of Sim City*	79,95
Sub Culture*	69,95
Super Motocross*	64,95
Swing	34,95
Syyrah-Warp Hunter*	34,95
Take no Prisoners	79,95
Takeru*	44,95
Terminator 2	34,95
Test Drive 4*	79,95 P
TFX 2000 Eurof.+Data	79,95
TFX EF 2000 Data	29,95
TFX 3 F22*	74,95
The Forgotten Realms	54,95
The Reap*	59,95
The Quivering*	69,95
Theme Hospital	74,95
Tigershark Win95	69,95
Titanic*	69,95
TOCA*	69,95
Tom Clancy SSN	49,95
Tomb Raider	69,95
Tomb Raider 2*	74,95
Total Annihiliation	74,95
Trash It!	59,95
Trophy Bass Fish. 2 e	69,95
Turok*	74,95
Ubik*	74,95
UEFA Cham. League 97	64,95
Ultima Online Win95*	89,95
Unreal*	74,95
Uprising*	69,95
Vermeer	54,95
Virtua Cop 2*	69,95
Virtua Fighter	69,95
Virtua Fighter 2	69,95
Virtual Pool 2*	69,95
Virtual Springfield*	44,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warhammer 2*	69,95
Warlords 3	69,95
Waterworld Strategy	69,95
Wetrix*	34,95
Wing Commander 4	54,95
WC Prophecy*	79,95 P
Wipeout 2097	69,95
Wizardry Gold	69,95
World Wide Soccer	69,95
Worms 2*	69,95
WWF in your House	34,95
X-Car *	69,95
X-Com - Apocalypse	74,95
X-Files	44,95
X-Men	49,95
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95
X-Wing vs. Tie F.-Miss.*	39,95
X-Wing vs. Tie + Miss.*	74,95
Zombieville	69,95
Zoiks*	49,95
Zork-Grand Inquisitor*	74,95

Star Trek

Titel	Preis
Star Fleet Academy	69,95
Borg	49,95
Voyager Clips e.	34,95
Star Trek Pinball	44,95
Deep Space 9 Clips	34,95
Generations	57,95
Next Gen. Final Unity	24,95

Golf

Titel	Preis
Actua Golf 2	64,95
British Open Golf*	74,95
DSF Golf	69,95
Jack Nicklaus 5*	79,95 P
PGA Tour Pro	69,95
PGA Oxfordshire	34,95
PGA Nippenburg	34,95
The Golf Pro*	74,95
Links '98	74,95
Links LS	84,95
Links LS Kurs 1-3 je	49,95
Links LS Sea Island	39,95
Links 386	19,95
zusätzliche Plätze ab	9,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Titel	Preis
Flight unlimited Classic	29,95
Flight unlimited Win95	69,95
Pro Pilot*	79,95
FS 98	99,95
Flugsimulator 6.0 dt.	89,95
Flugsimulator 5.1 dt	89,95
FS Airline Flights 2	54,95
FS 6 Design.+Scen. FFM	59,95
FS 6 MS Expansion Pack	64,95
FS Air Show	54,95
FS Airport &Scen. Des.	74,95
FS FX upgrade	79,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
FS Tool Kit	24,95
Clouds	49,95
Final Approach	39,95
Great Flight	19,95
Navigator 6.0	44,95
Rescue Air 911	69,95
Schiratti Comm. Gold	59,95
Scenery Pack	59,95
Scenery & Object Des.	79,95
Szenerien:	
Australien	49,95
China & more	59,95
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Groß Berlin	49,95
Griechenland	59,95
Kanarische Inseln	59,95
Northern-England	44,95
Venezien	44,95

Sammelausgaben

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Titel	Preis
Baphomets Fluch 1+2	79,95
C&C 1 + Civ 2*	69,95
F1 GP2 + GP Manager2	69,95
Theme Hospital + Sim City 2000	79,95

Siedler 1
funsoft Strategie Edition 29,95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux
Game Box 50 Spiele 34,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Gigapack 79,95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America
Gold Games - 15 CDs 19,95
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.
Gold Games 2 34,95
u.A. Z, Panzer General 1, Tilt, Virtua Fighter, Hind, Apache Longbow, DSA 3
Lucas Arts 10 Advent. 49,95
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2
Lucas Arts Air Combat 29,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Lucas Arts Comic Adv. 22,95
Sam & Max, Maniac Mansion 2
Megagames Science F. 69,95
Crusader No Regret, Privateer 2, Wing Commander 4
Megapack 6 69,95
Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball
Megapack 7 79,95
3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba
Megapack 8 74,95
Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rallye Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nickluas Golf 4, Return to Zork
Megasixpack 54,95
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords
Mystery Pack 84,95
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2
Pinball 19,95
25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball
Players Paradise 24,95
1111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver
Power Pack II* 79,95
Tombraider, Fifa 97, M.A.X, Gamepad
Racing Pack 39,95
Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack
Spielelösung, Cheats 24,95
176 Lösungen, 350 Cheats
The Forgotten Realms Archive 54,95
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch
Westwood Compilat. 34,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore
Aber Hallo 34,95
50 PC Spiele: Micropose Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B-17, Der Seelenturm, Dark Universe, Ishar
Award Winner 39,95
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß
Big 10 Simulation 39,95
EF 2000, Silent Steel, Super Karts, Flight Unlimited, FX Fighter, Jet Fighter 2 etc.
Big 10 Strategie/Sport 39,95N
Shannara, Riddle of Master Lu, Jagged Alliance, Buried in time, Terra Nova, 3-D Table Sports, Twisted Mini Golf, Hard Ball
Big Box 49,95
Toshinden, Earthworm Jim 1+2, F1 Manager, Anstoss 1, Patrizier, Top Gun, The Hive, Kaiser Deluxe, Aegis
Blue Byte Collection 39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die

Multimedia

Titel	Preis
D-Info 97	**29,95**
Net Accelaerator	**54,95**
Microsoft Multimedia	
3 D Filmstudio Win95	69,95
Apollo 18: Moon Mission	74,95
Encarta 97 Enzyklopäd.	169,95
Encarta Weltatlas	129,95
Ultrapack 4	79,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

Titel	Preis
ADDY Lernsoftware	**64,95**
Auf Weltreise	44,95 N
Käpt'n Blaubär	19,95 N
Rayman Lesen+Rechn. je	39,95
101 Dalmatiner	54,95
Blinky Bill	29,95
D. Glöck. v. Notre Dame	64,95
Ein Schw. namens Babe	34,95
Kinderlieder der Welt	37,95 N
Prof. Tims verrü. Werkst	59,95
Quiz & Co 7-8	19,95 N
Quiz & Co 8-9	19,95 N
Robin Hood	49,95 N
Töff Töff und ... je	24,95 N
Toy Story Spiele Action	44,95
Tuneland	29,95
Verkehrsspiel	29,95 N
Zwillinge im Zauberland	39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Titel	Preis
Joysticks	
Notebook Joystickport	**84,95**
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Bat	**29,95**
Alfa Dread Joypad	**19,95**
Alfa Twin Box	29,95
Alfa Quad Box	49,95
Dashboard	**119,95**
Dashb. + Constructor	**134,95**
CH Products	
Flightstick Pro	84,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick	199,95
Force FX Feedback	**229,95**
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2	109,95
Grip + 2 Game Pads	119,95
Grip 2er Pack	59,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme digital	84,95
Warrior	124,95
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,95
Precision Pro	89,95
Pro	87,95
Force Feedback	249,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	119,95
TM Formula T2 Lenkr.	194,95
TM T2 + Rallye R. 97	239,95
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244,95
Soundkarten	
SB 64 Value	169,95
Yam. Wavetable Upgr.	199,95
Guillemot Maxi Sound 64	
Dynamic 3D PnP+POD	219,95

Speicherbausteine PS/2 60ns

Titel	Preis
8 MB EDO	54,95
16 MB EDO	99,95
32 MB EDO	209,95

nur Markenware!

3D Grafikkarten

Titel	Preis
Diamond Monster 3D	329,95
Diamond Viper V330	339,95
Elsa Victor Erazor	339,95
Orchid Righteous 3D	309,95
Guillemot Maxi Gamer	289,95

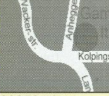
LÄDEN

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen! Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt: Heliapassage · 06151/28860
71032 Böblingen: Poststr. 36 · 07031/2319140
72070 Tübingen Metzgergasse 1 · 07071/21847
87435 Kempten: In d. Brandstatt 6 0831/17762

Gerberstraße
Kloster-steige
In der Brandstatt
Kronenstraße

88131 Lindau: Kolpingstr. 3 · 08382/1255



89073 Ulm Frauenstr. 118 ·0731/9216497

Events in Ulm im Dezember:
5./6.12.: Blade Runner
18. - 20.12.: Überraschungs-event

DÄMONISCH

Diesmal hat der Bugteufel seinen Dreizack über Ikarion und das Spiel »Demonworld« geschwungen. Aber auch sonst gibt es einige Kandidaten für unsere monatliche Fehlerrubrik.

Klasse Spiel, leider hat es ein paar Fehler zu viel, das gute »Demonworld« von Ikarion. Wer sich davon überzeugen will, kann selbst auf der Demonworld-Homepage (http://ikarion.mcis.de) die Beschwerden der Spieler nachlesen. Einhelliger Tenor: Das Spiel ist gut, stürzt aber erschreckend oft ab. Darüber hinaus gibt es Probleme bei der Gegnerintelligenz: Entweder sind die Gegner zu doof, oder das Spiel bricht einfach ab und behauptet, der Gegner hätte gewonnen. Viel »Freude« gibt es auch mit der Quickload-Funktion. Diese funktioniert nicht korrekt, wenn das Spiel zwischendurch beendet wird. Grund: Die Funktion ist ausschließlich für das Neuladen nach einer mißlungenen Schlacht zuständig. Außerdem installiert sich das Spiel nur dann korrekt, wenn Sie es mit der Autostart-Funktion von Windows 95 installieren. Also einfach für die Dauer der Installation diese aktivieren und die CD einlegen.



Demonworld von Ikarion hat es in diesem Monat besonders böse getroffen.



Total Annihilation beendet sich gelegentlich von selbst; egal, ob der Spieler das will oder nicht.

Dienstverweigerung

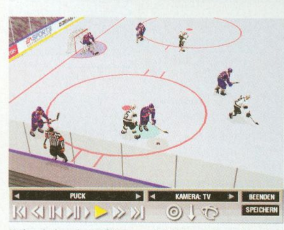
Auch nett: Nach einer nicht vorhersehbaren Zeitspanne verabschiedet sich das Spiel »Total Annihilation« zum Windows-95-Desktop. Und zwar so, als hätte der Stratege am PC das Spiel selbst beendet. Klar, daß dann das gerade begonnene Spiel zum Teufel ist. Auf der Web-Site der Entwickler (www.totalannihilation.com) stehen zwar Patches auf die Version 1.1 und 1.2 Beta bereit, und die Entwickler führen die Abstürze auf alte DirectX-Versionen zurück. Allerdings tritt der Fehler auch dann auf, wenn das neue DirectX 5.0 installiert ist. Wir harren der Dinge, die da hoffentlich patchmäßig auf uns zukommen.

Götterhämmerung

3D-Grafik und die Folgen: Wer in »Lands of Lore 2« im Hulinentempel auf Ebene 4 über die Blöcke bis zur Figur gesprungen ist, kann nicht mehr richtig zwischen den Blöcken hindurchlaufen. Auf dem Bildschirm sieht es durch grafische Fehler so aus, als könnte der Spieler einen Weg nehmen, der eigentlich gar nicht vorhanden ist. Strapazierte Geduldsfäden der Spieler sind die Folge.

Incubation ohne 3Dfx

Folgendes Problem taucht bei der »Incubation« auf: Nach der Installation des Spiels findet es eine eingebaute 3Dfx-Karte nicht. Und das trotz installiertem DirectX 5.0 und neuesten Kartentreibern. Des Rätsels Lösung: Bei der Installation müssen Sie unbedingt die »Readme«-Datei lesen, so wie es das Programm am Schluß der Installation vorschlägt. Nur in diesem Fall wird die Installation vollständig und korrekt durchgeführt. (hf)



Mehr als hundert Schüsse auf das gegnerische Tor ziehen bei NHL 98 einen Absturz nach sich.

Eiskalt erwischt

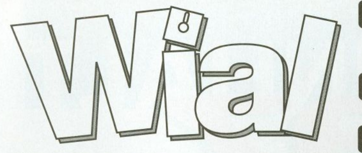
Irgend etwas scheint »NHL 98« gegen Torschüsse zu haben. Uns erreichten mehrere Mitteilungen von frustrierten Spielern, bei denen das Spiel regelmäßig abstürzt. Und zwar vorwiegend dann, wenn der Spieler im dritten Drittel mehr als hundert Schüsse auf das gegnerische Tor abgibt.

Wenn Sie auch betroffen sind ...

Falls Sie ebenfalls Spiele mit Fehlern kauften oder Ihnen nach längerer Beschäftigung mit Ihrem Lieblingstitel ein Bug auffällt, wenden Sie sich an uns. Aber Achtung! Ab diesem Monat hat sich unsere Adresse geändert! Sie erreichen uns ab jetzt per Post unter der neuen Anschrift des DMV Verlags, und zwar:

**Redaktion PC Player, Stichwort: Bug Report,
Gruberstr. 46, 85586 Poing
sowie per E-Mail unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com
(ab Dezember unter PCPbugs@aol.com).**

Tips & Tricks



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
3rd MILLENIUM	KD	79,90
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL	KD	49,90
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
AGE OF EMPIRES	KD	89,90
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95	KD	79,90
AKTE EUROPA	KD	69,90
ALARM FÜR COBRA 11 (RTL)	KD	39,90
ALEXANDER DER GROSSE	KD	69,90
ANDRETTI RACING / WIN 95 (11/97)	KD	75,90
ANNO 1602 (12/97)	KD	79,90
ANSTOSS 2	KD	75,90
ARMORED FIST 2.0	KD	79,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	DA	54,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLEGROUND: NAPOLEON IN RUßLAND	KD	65,90
BETRAYAL AT ANTARA (11/97)	DA	79,90
BIRTHRIGHT	DA	79,90
BLADE RUNNER	KD	85,90
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BUCCANEER / WIN 95	KD	69,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME (11/97)	KD	59,90
CAPITALISM PLUS	DA	59,90
CARMAGEDDON	KD	69,90
CHASM	KD	59,90
CIVILIZATION 2 UNENTDECKTE WELTEN	KD	29,90
CLOSE COMBAT 2	KD	85,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMBAT CHESS	KD	69,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
CONSTRUCTOR	KD	65,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	69,90
CROC (12/97)	DA	79,90
D-INFO 97	KD	35,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	DA	69,90
DARK COLONY	KD	59,90
DARK COLONY MISSION CD	KD	29,90
DARK EARTH	KD	79,90
DARK REIGN	KD	89,90
DAYS OF OBLIVION (11/97)	KD	75,90
DEMONWORLD	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD	29,90
DER VERGESSENE GOTT	KD	69,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (12/97)	KD	79,90
DIABLO	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE (12/97)	KD	39,90
DIABLO ZUSATZ: DIABOLISCHE TRICKS	KD	29,90
DIANA SCREENSAVER	DA	29,90
DIE NORDLANDTRILOGIE Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva	KD	49,90
DREAMS TO REALITY	KD	85,90
DSF GOLF	KD	39,90
DUNGEON KEEPER	KD	69,90
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons (11/97)	KD	35,90
DUNGEON KEEPER: Xtreme Dungeons	DA	29,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
ECSTATICA 2	KD	79,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F-16 AGRESSOR (11/97)	DA	69,90
F1 GP 2: PERFECT GP TRACK PACK	DA	29,90
F1 MANAGER PROFESSIONAL	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	KD	19,90
FALLOUT (01/98)	DA	69,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	75,90
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98)	KD	75,90
FIGHTING FORCE	KD	79,90
FIN-FIN ---Der Hit der IFA 97---	KD	89,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	99,90
FLIGHT UNLIMITED 2 (12/97)	KD	79,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	59,90
F L O Y D	KD	69,90
FLYING CORPS GOLD	KD	79,90
FLYING SAUCER (12/97)	KD	69,90
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	DA	59,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	59,90
FORSAKEN (12/97)	DA	75,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	KD	129,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
GOLD GAMES 2 (23 CDs VON TOPWARE)	KD	39,90
G-POLICE	KD	79,90
GRAND THEFT AUTO	DA	59,90
H.E.D.Z. (11/97)	KD	69,90
HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK	KD	34,90
HEAVY GEAR (12/97)	KD	75,90
HERCULES ACTIONSPIEL	KD	69,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	69,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	E	59,90
HERSCHER DER MEERE	KD	79,90
HUGO 5	KD	65,90
HUGO WINTERGAMES	KD	39,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	KD	69,90
INCUBATION	KD	69,90
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	KD	79,90
I-WAR (11/97)	KD	89,90
JOINT STRIKE FIGHTER (12/97)	KD	79,90
KICK OFF 98	KD	59,90
KKND X-TREME / WIN 95 (11/97)	KD	59,90
KKND MISSION DISK 1 / WIN 95	KD	29,90
LEVIATHAN	KD	75,90
LINKS LS 98	DA	79,90
LINKS 98 KURSE: VALDERAMA, CONGRESSIONAL, VAL-HALLA, DAVIES LOVE, OAKLAND HILLS	JE	39,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 ROYAL EDITION	KD	69,90
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max	KD	54,90
MACHINE HUNTER	KD	65,90
MADDEN 98	KD	79,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MANX TT SUPERBIKE (11/97)	DA	75,90
MASTER OF ORION 2	KD	54,90
MAX MONTEZUMA	KD	75,90
MEGA PACK 8 incl. Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rally Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, iM1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4 und Return to Zork	DA	85,90
MEPHISTO GENIUS GOLD EDITION 98	KD	69,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION	KD	69,90
MONSTER TRUCKS	DA	59,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	79,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
MYTH - KREUZZUG INS UNGEWISSE	KD	79,90
NBA 98 / WIN 95	KD	79,90
NBA HANGTIME	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL BREAKAWAY™ 98	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	79,90
NUCLEAR STRIKE	KD	79,90
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE (12/97)	KD	79,90
OSTFRONT / WIN 95	KD	69,90
OUTLAWS	KD	79,90
OUTPOST 2.0	KD	79,90
OVERBOARD (12/97)	KD	69,90

TOP GAMES
Dezember

F1 Racing Simulation — Kompl. Dt. 75,90 DM
Men in Black — Dt. Anl. 75,90 DM
Monkey Island 3 — Kompl. Dt. 89,90 DM
Lands of Lore II — Kompl. Dt. 69,90 DM
Tomb Raider 2 — Kompl. Dt. 79,90 DM
Star Fleet Academy — Kompl. Dt. 69,90 DM
C&C 2: Vergeltungsschlag — Kompl. Dt. 29,90 DM
Jedi Knight — Dt. Anl. 79,90 DM
Dark Reign — Kompl. Dt. 79,90 DM

Titel		Preis
PANDEMONIUM	DA	69,90
PANZER GENERAL 3D	KD	69,90
PAX CORPUS (11/97)	KD	85,90
PAZIFIK ADMIRAL	KD	69,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE (12/97)	KD	79,90
PERFECT ASSASSIN	KD	75,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE (12/97)	KD	75,90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	KD	65,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATEN (11/97)	KD	65,90
POLICE QUEST S.W.A.T. 2 (12/97)	DA	79,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (01/98)	KD	79,90
POWER BOAT (11/97)	DA	69,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	KD	59,90
PRINT MASTER 4.0 GOLD DELUXE	KD	49,90
PRIVATE EYE	KD	75,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PRO POOL 3D	E	59,90
PUZZ 3D	KD	49,90
Q2 -ENGLISCHE VERSION-	E	79,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN'S WORLD	KD	49,90
RED BARON 2 (12/97)	KD	65,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	KD	59,90
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	79,90
SABRE ACE	DA	69,90
SHADOWS OF THE EMPIRE	DA	79,90
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95	KD	79,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIM CITY 3000 (12/97)	KD	99,90
SONIC 3D - FLICKY'S ISLAND-	KD	49,90
STARSHIP TITANIC (DOUGLAS ADAMS)	DA	69,90
STAR TREK: CAPTAINS CHAIR	E	75,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	59,90
STEEL PANTHERS III (11/97)	DA	69,90
STREETS OF SIM CITY / WIN 95 (12/97)	KD	79,90
SUB CULTURE (11/97)	DA	69,90
SUPER SONIC RACERS (11/97)	KD	69,90
SWING	KD	39,90
TAKE NO PRISONERS	E	75,90
TEST DRIVE 4 / WIN 95 (11/97)	KD	79,90
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	KD	85,90
THEME HOSPITAL & SIM CITY 2000 COLL.	KD	79,90
TITANIC (11/97)	KD	69,90
TOMB RAIDER	KD	69,90
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TUROK /12/97)	KD	75,90
UBIK (11/97)	KD	85,90
ULTIMA ONLINE	E	99,90
UNREAL (11/97)	DA	79,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL POOL 2	DA	69,90
WALLACE & GROMIT	DA	54,90
WARHAMMER: DARK OMEN (11/97)	KD	69,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER 4	KD	59,90
WING COMMANDER PROPHECY (11/97)	KD	79,90
WING COMMANDER PROPHECY SPECIAL ED.	KD	89,90
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (SEGA)	KD	69,90
WORMS 2	KD	75,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: APOCALYPSE	KD	75,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	DA	49,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	KD	85,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION: BALANCE	E	39,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90
ZORK - DER GROßINQUISITOR (12/97)	KD	75,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	DA	29,90
7TH GUEST / 11TH HOUR	DA	29,90
3D LEMMINGS	KD	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS	KD	29,90
7TH LEGION / WIN 95	KD	39,90
ACES OF THE DEEP	KD	29,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AH-64D LONGBOW	KD	29,90
AIR WARRIOR II	KD	39,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ASCENDANCY	KD	35,90
A.T.F. - ADVANCES TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	29,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	15,90
BATTLE ISLE 3	KD	39,90
BAZOOKA SUE	KD	29,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95	KD	39,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CREATURES	KD	35,90
CYBERIA 2	KD	29,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DAY OF THE TENTACLE + SAM & MAX	KD	29,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESTRUCTION DERBY 2	KD	29,90
DIE ENTSCHEIDUNG	KD	29,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2	KD	39,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGON LORE 2	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
EARTHWORM JIM 1&2	KD	29,90
ECSTATICA	DA	29,90
EXTREME ASSAULT	KD	39,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC	KD	29,90
FALLEN HAVEN	KD	29,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 97	KD	39,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	39,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	KD	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	29,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	29,90
HARPOON 97	E	29,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOT-	KD	19,90
HUGO 3	KD	29,90
HYPERBLADE	KD	29,90
iM1A2 ABRAMS PANZER	KD	29,90
INCA COLLECTION 1+2	KD	39,90
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	DA	24,90
LARRY 7	KD	39,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	14,90
M.A.X.	KD	39,90
MAD TV 1&2	KD	29,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAG!	KD	24,90
MDK	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	KD	29,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	29,90
NHL HOCKEY 97	KD	39,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	KD	19,90
OTHELLO	KD	19,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	24,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	19,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
POLE POSITION	KD	29,90
POLICE QUEST S.W.A.T. (Sierra Originals)	DA	29,90
POOL CHAMPION	E	9,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	29,90
PRO PINBALL - THE WEB (Softprice)	DA	29,90
PYST	KD	19,90
RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
RAMA - RENDEZVOUS IM WELTRAUM	KD	24,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SCHLEICHFAHRT	KD	39,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	KD	24,90
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	19,90
SIMON THE SORCERER 1&2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	DA	29,90
SPEED RAGE	DA	19,90
SPEEDSTER	DA	19,90
STAR FIGHTER 3000	DA	19,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	DA	19,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	24,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2	KD	29,90
STONEKEEP (BLACKMARKET)	KD	24,90
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SU-27 FLANKER	DA	19,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	35,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	35,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	9,90
TIME WARRIOR	DA	29,90
TOON STRUCK	KD	24,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC	KD	29,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORMS UNITED	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	29,90
YAHTZEE	KD	19,90
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE- (09/97)	KD	35,90

PC Zubehör

Artikel		Preis
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIAMOND MONSTER 3D (3DFX ADD-ON-BOARD)		339,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	299,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SAITEK PC DASH	DA	129,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	E	279,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD & PEDALE INCL. F1 RACING SIMULATION (UBI SOFT)		299,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	E	159,90
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JOYSTICK	E	159,90
THRUSTMASTER RAGE 3D GAMEPAD	E	109,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II	E	159,90

DER WEIHNACHTSKATALOG IST DA !!! GLEICH ANFORDERN...

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

⋆Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

01/98 BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG IV/97
GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO*

NAME: ____________________

STRASSE: ____________________

PLZ/ORT: ____________________

JAHRESINHALT 1997

Knapp 400 Spieletests mit Sonderseiten, interessante Hardware und Tips & Tricks in Hülle und Fülle – das alles haben Sie letztes Jahr in PC Player gelesen. Diese Auflistung hilft Ihnen bei der gezielten Suche nach einem bestimmten Artikel.

SPIELE-TESTS

Spiel	Ausgabe	Seite	Wertung
3-D Ultra Minigolf	7/97	108	★★★
688(I) Hunter/Killer	9/97	150	★★★★
7th Legion	11/97	120	★★★
A-10 Cuba!	3/97	86	★★★
Ace Ventura	2/97	150	★
Actua Soccer Club Edition	8/97	90	★★
Admiral Sea Battles	4/97	78	★★★
Age of Empires	12/97	86	★★★★★
Age of Sail	3/97	62	★★★
Agent Armstrong	11/97	140	★★★
Agile Warrior F-111X	7/97	97	★★
AHx-1	12/97	136	★★★
Air Warrior 2	5/97	140	★★★
Akte Europa	11/97	106	★★★★
Alarmstufe Rot: Gegenangriff	6/97	68	★★★★
Alarmstufe X – Der Alptraum	6/97	118	★★
Alexander der Grosse	8/97	101	★★★
Alive ... Behind the Moon	3/97	114	★
Amber Reisen ins Jenseits	4/97	102	★★
American Dream	2/97	132	★
Amok	1/97	152	★★★
Angst	3/97	100	★
Anstoss 2	10/97	74	★★★★★
Ardennenoffensive 1944 Die Entscheidung:	10/97	116	★★
Ark of Time	7/97	102	★★★
Armored Fist 2	12/97	138	★★★★★
Atlantis	8/97	84	★★★
Atmosfear	6/97	72	★
Atomic Bomberman	10/97	100	★★★★
Banzai Bug	4/97	106	★★★★
Baphomets Fluch 2	10/97	80	★★★★★
Batman forever	6/97	66	★★
Battle Sport	8/97	91	★
Battlecruiser 3000AD	4/97	73	★★
Bazooka Sue	5/97	148	★
Beasts and Bumpkins	10/97	117	★★
Bedlam 2: Absolute Bedlam	8/97	76	★★★
Betrayal in Antara	9/97	146	★★
Blam! Machinehead	1/97	150	★★★
Bleifuss Fun	11/97	162	★★★★
Blood and Magic	1/97	98	★★★
Blue Ice	3/97	110	★
Botsoccer	3/97	79	★★
British Open Championship Golf	11/97	158	★★
Bud Spencer – We are Angels	11/97	167	★
Bug Too!	6/97	90	★★★★
Bundesliga Manager 97	4/97	84	★★★★
C&C 2: Vergeltungsschlag	12/97	184	★★★★
Callahan's Crosstime Saloon	6/97	114	★★★
Capitalism plus	7/97	112	★★★
Carmageddon	9/97	126	★★★★
Cave Wars	3/97	52	★★★★
Caveland	3/97	65	★★★
Chasm – The Rift	12/97	128	★★
City of Lost Children	3/97	102	★★★
Civil War Generals 2	12/97	160	★★★★
Civilization 2, Scenarios	2/97	136	★★★★
Clandestiny	2/97	109	★
Cluedo	3/97	113	★
Comanche 3	6/97	44	★★★★★
Command & Conquer Gold Edition	5/97	84	★★★★★
Connections	6/97	119	★★
Conquest Earth – Das Manifest	12/97	182	★★★
Conquest of the New World Deluxe	6/97	70	★★★
Constructor	10/97	94	★★★★★
Crazy Gravity	9/97	144	★★★★
Crow, The	3/97	116	★★
Cyber Gladiators	1/97	162	★★
D.O.G.	9/97	140	★★★
Dark Colony	11/97	108	★★★
Dark Earth	11/97	144	★★★★
Dark Reign	11/97	96	★★★★★
Darklight Conflict	6/97	60	★★★
Davis Cup Tennis	3/97	78	★
Daytona USA	1/97	174	★★
Daytona USA Deluxe	12/97	207	★★★
Death Rally	2/97	48	★★★★
Demonworld	11/97	110	★★★★
Destiny	2/97	96	★
Destruction Derby 2	1/97	178	★★★★
Detektiv Bogey: Jump 'n' Run	8/97	98	★
Diablo	2/97	44	★★★★★
Dig it!	2/97	148	★★
Discworld 2	1/97	74	★★★★
Double Trouble	4/97	114	★
Down in the Dumps	1/97	88	★★★
Dragon Dice	10/97	118	★
Dragon Heart	2/97	145	★★
Dragon Lore 2	2/97	102	★★★
Dreams to Reality	12/97	188	★★★
Drowned God	3/97	104	★★★★
DSA 3: Schatten über Riva	2/97	98	★★★
DSF Fußball-Manager	4/97	86	★★
DSF Golf	11/97	156	★★★
Duckman	10/97	84	★★★★
Dungeon Keeper	7/97	64	★★★★★
Dungeon Keeper – The Deeper Dungeons	12/97	242	★★★★
Earth 2140	7/97	78	★★★★★
East Front	12/97	112	★★★★★
Ecstatica 2	4/97	62	★★★★
EF 2000 Tactcom	3/97	85	★★★
Egyptia	5/97	134	★★
Enemy Nations	6/97	71	★★★
Eradicator	5/97	126	★★★
Eraser Turnabout	1/97	160	★★
Evidence	9/97	155	★★
Excalibur 2555 AD	12/97	192	★★
Exhumed	11/97	135	★★
Extreme Assault	6/97	58	★★★★
F/A-18 Hornet 3.0	7/97	114	★★★
F-16 Fighting Falcon	8/97	108	★★★★
F1 Manager Professional	11/97	126	★★★★
Fallen Haven	4/97	80	★★★
FIFA 97	2/97	134	★★★★
FIFA Soccer Manager	8/97	86	★★★
Flash Point Korea	3/97	82	★★★★
Flip Out	5/97	135	★★★
Flottenmanöver	3/97	60	★★
Floyd – Es gibt noch Helden	12/97	164	★★★★
Flying Corps	3/97	80	★★★★
Football Pro 97	3/97	76	★★★
Formel 1	6/97	100	★★★
Formula Karts	9/97	141	★★★
Fragile Allegiance	1/97	96	★★
Fünfte Dimension, Die	1/97	78	★★★
FX Fighter Turbo	4/97	96	★★★★
G-Nome	4/97	46	★★★★
G-Police	12/97	124	★★★★
Galapagos	12/97	158	★★★
Gex	1/97	158	★★★
Grand Prix Manager 2	2/97	128	★★★★
Grand Theft Auto	12/97	116	★★★★
Grid Run	4/97	98	★★★★
GT Racing 97	8/97	95	★★★
Gubble	5/97	128	★★
Guts 'n' Garters	8/97	74	★★★★
Hardcore 4x4	9/97	142	★★
Harpoon Classic 97	2/97	94	★★
Harvest of Souls	6/97	112	★★★
Have a N.I.C.E. Day	3/97	72	★★★★
HeliCops	6/97	55	★★★
Hercules	12/97	170	★★★★
Heroes 2 – Price of Loyalty	8/97	106	★★★★
Heroes of Might & Magic 2	1/97	104	★★★★
Hexagon-Kartell, Das	1/97	182	★★★
Hexen 2	12/97	122	★★★★
History of the World	8/97	102	★★
Hitman	11/97	146	★★
Holiday Island	2/97	91	★★★

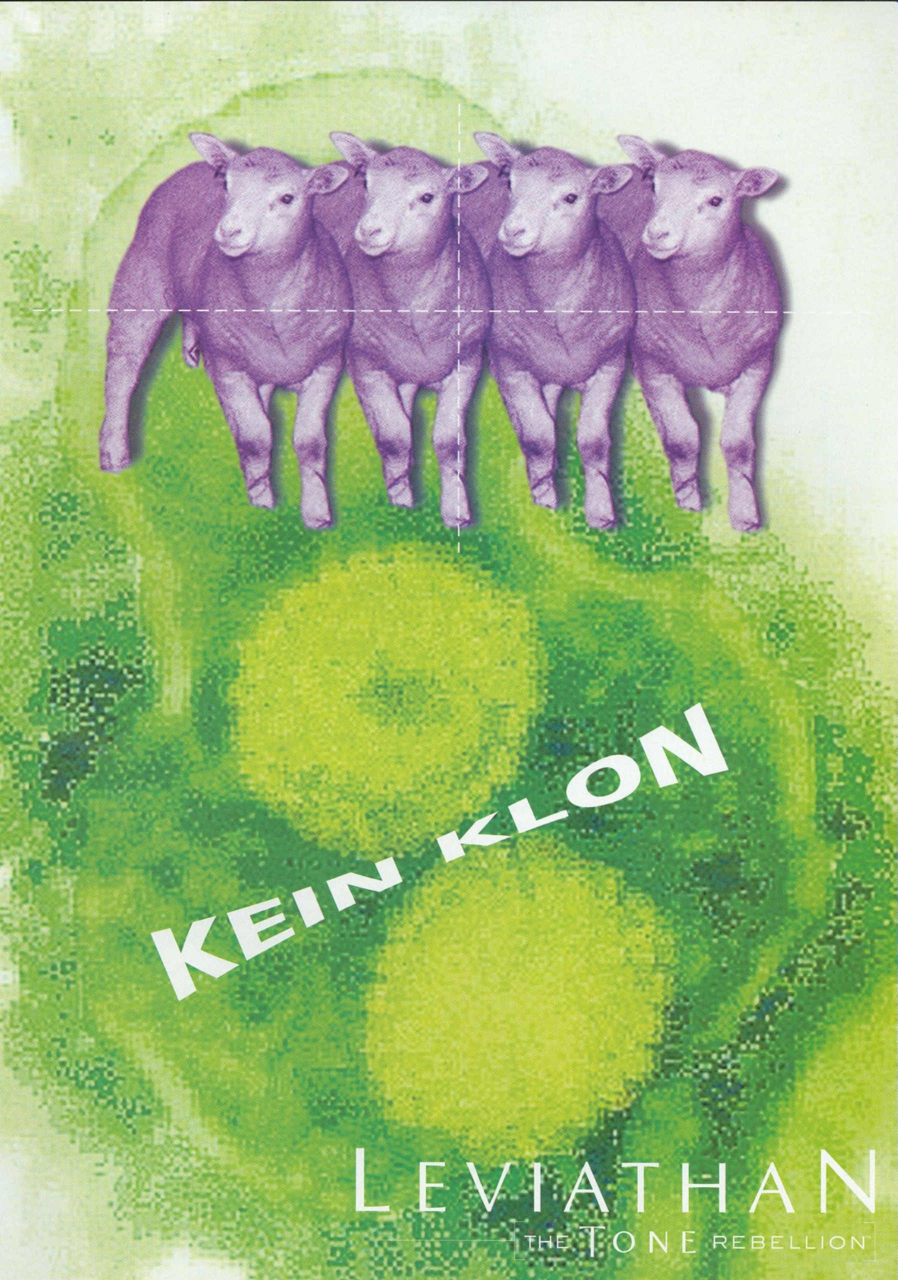
JAHRESINHALT 1997

JAHRESINHALT 1997

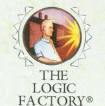
Spiele-Specials

Vor Ort

Previews


KEIN KLON
LEVIATHAN
THE TONE REBELLION





DIESES ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

IST IHR TOR IN DIE WELT DER HELDEN. EINE WELT

AUS MYTHOLOGIE, FANTASIE UND TRÄUMEN.

EIN EWIGER KAMPF - DENN JEDER ZUG IST ÜBERSCHATTET VOM

ULTIMATIVEN BÖSEN: DEM LEVIATHAN

IM SIEG FINDET DIE SEELE DES HELDEN ERLEUCHTUNG.



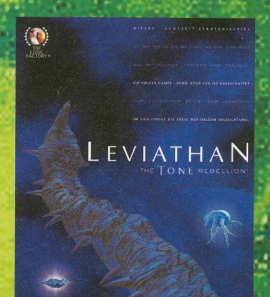
GameStar 11/97
81%



PC Player 11/97
4 von 5 Sternen



PC Games 11/97
87%



LEVIATHAN
THE TONE REBELLION

HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111
Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

JAHRESINHALT 1997





KOMPLETTLÖSUNG: JEDI KNIGHT

RITTER DER JEDI

Der Kampf gegen die bösen Buben des Star-Wars-Universums kann durchaus in harte Arbeit ausarten. Wenn ein Schalter klemmt oder der Lichtsäbel sprotzt, dann bemühen Sie einfach die Macht der folgenden Lösungsseiten.

Unser Leser Christian Giegerich hat erneut in die Tasten gegriffen. Das Ergebnis ist eine Komplettlösung zu LucasArts' »Jedi Knight«.

Level 1: Nar Shaddaa

Fangen Sie den flüchtenden Gran mit Ihrem Betäubungslaser fix ab, damit Sie sich sogleich mit dem Sturmtruppengewehr bewaffnen können. Über einen Lift erreicht man bald einen Raum, der zunächst nach einer Sackgasse aussieht. Läuft Kyle die schmale Erhöhung bis zum Ende entlang, findet er jedoch einen Schalter an der rechten Wand vor, mit dessen Hilfe der Held einen Aufzug ruft.

Eine Brücke später betreten Sie die linke Zentrale, die nur von Zivilisten bevölkert ist und rufen mit dem Hebel Lift Nummer zwei. Im nächsten Raum, wird per Knopfdruck eines der Bodentore geöffnet. Der mutige Jedi springt hinein und läßt unten durch einen Hebel den großen Aufzug kommen, über welchen er einige Stockwerke nach oben fährt. Neben der großen Halle muß der Knopf gedrückt und dann schnellstens zurück nach unten gehastet werden. Die Platte schiebt sich direkt vor den Zugang der Zentrale und gibt einen Ausgang frei. In der Lagerhalle kommen Grans von allen Seiten – bleiben Sie also stets in Bewegung. Über einen stark bewachten Gang erreicht Kyle endlich 8t88.

Level 2: Die verlorene Disk

An einer Stelle warten Energie-Päckchen auf Sie. Genau hier schaut Kyle nach unten und läßt sich auf das Plateau fallen. Über mehrere Plattformen erreichen Sie schließlich ein Rohr, in dem die begehrte Disk liegt. An der Kreuzung biegt man flugs nach rechts ab, springt durch das Loch nach unten und rennt nach rechts. Das nächste Ziel ist ein Aufgang wo Sie von einigen »Gamorreans« empfangen werden, die aus sicherer Entfernung kaltgestellt werden. Nun folgt man dem Weg zum großen Lager. In einer der unterirdischen Passagen erreicht Kyle über einen schmalen Durchgang zur Seite, mehrere Kisten, einen Aufzug und ein Förderband. Setzen Sie es in Gang und kehren gespannt auf die erhöhte Ebene zurück.

Kyle wartet, bis einer der Kästen unter ihm ist und springt dann darauf. Jetzt fährt er ganz nach oben. Der nun benötigte rote Schlüssel liegt in einer Nische im Überwachungsraum. Zurück in der Haupthalle, balanciert der Jedi gekonnt über die Stahlträger und fährt diese dann per Knopfdruck nach rechts. Mit dem aufgesammelten Schlüssel läßt sich die Tür zum Kontrollraum öffnen, in welchem Kyle den Knopf für das Tor gegenüber drückt und sich duckt. Folgen Sie dem Weg bis zu einem dicken Stahlträger an der Wand. Kyle springt hinauf und setzt über mehrere Kisten seinen Weg nach oben fort, wo er den Kran mit einem Hebel nach links fährt, aufspringt, nach vorne läuft und dort durch das linke Loch fällt. Unten wird der Schalter betätigt. Schnellstens balanciert man zur Spitze vor und wechselt gekonnt auf den anderen Kran über. Aufzüge und Treppen stehen jetzt wieder an der Tagesordnung. Bald gelangen Sie auf das Dach, wo Jan Sie empfängt und verarztet.



Level 2: 8t88s Arm liegt nicht weit vom Startpunkt des Levels entfernt.

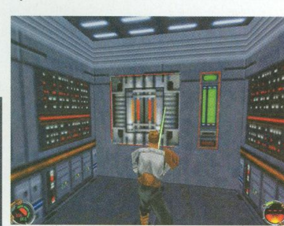
Level 3: Die Rückkehr nach Sulon

Über eines der Fenster auf der Rückseite des Gebäudes gelangt der kluge Jedi ins Innere. Suchen Sie das Haus systematisch ab – in der Garage verbirgt sich der rote Schlüssel. Mit ihm läßt sich die Tür im Wintergarten entriegeln. Ohne Probleme stößt man bald auf den gelben Codeschlüssel. Über die Kellertreppe kommt der Spieler zum blauen Türöffner. Am Fluß hält Kyle unter Wasser nach einem Loch Ausschau, das ihn in einen Bunker führt. Von hier aus dreht man die Stahlträger und erzeugt einen Staudamm. Somit ist die Tür zum Arbeitszimmer geöffnet. Die Batteriesäure meidet der Held. Über die Stangen erreichen Sie das andere Ufer. Das Arbeitszimmer ist – zum Glück – nicht mehr weit.

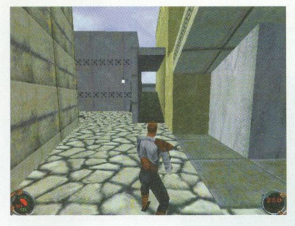
Level 4: Das Lichtschwert der Jedi

Hier muß Kyle den Umgang mit dem Lichtschwert lernen. Mehrere Gitter versperren Ihnen schon bald den Weg – mit der Hauptwaffe der Jedi werden sie beseitigt. Das große Tor öffnen Sie durch den winzigen Schalter rechts. Über den Fluß erreicht man die Kanalisation. Achtung: Kurz nach dem Wasserfall muß ein weiteres Gitter zerstört werden. Tauchen Sie jetzt wieder auf und laufen über die Bodenstäbe flußaufwärts weiter. Kyle springt nach links und – am Ende des Seitenweges – nach rechts auf den anderen Kanal hinab. Über einen Steg kommen Sie schließlich zu einem Stahlträger-Komplex, den es im Zick-Zack zu überwinden gilt. Dabei achtet der aufmerksame Jedi stets auf die »Milocs«.

Über einen langen Kanal wird Kyle in das Kühlbecken eines Reaktors gespült. Tauchen Sie zum Kern der Säule hinein – holen Sie zwischendurch mehrmals Luft. Um schneller zu schwimmen, schauen Sie mit der Maus nach



Halten Sie im Canyon nach diesen Sicherungen Ausschau, um das erste Kraftwerk zu deaktivieren.



Level 5: Über das Geländer am Ende der Treppe gelangt Kyle auf die Dächer von Barons Hed.

unten und »laufen« nach vorne. Ziehen Sie den Hebel – worauf der Wasserspiegel steigt – und kehren nach draußen zurück. Nun nimmt man sich von dem »Wasser-Cyc« in Acht – Sie müssen jetzt in einem Zug wieder ganz nach draußen kommen. Über den neuen Ausgang klettert man mühsam stromaufwärts das Aquädukt empor. Sekunden später rettet sich Kyle vor dem Wasserfall auf das rechte Ufer. Über den Damm schlagen Sie sich bis zu einem Kanal durch, in dem weitere Wasser-Cycs dümpeln. Sie eliminieren diese aus sicherer Entfernung und begeben sich zum Ende des nächsten Kanals. Der Held springt in das Becken darunter. So gelangt man in den Hangar. Im zweiten Stock wird per Schalter das Schleusentor geöffnet.

Level 5: Die gefallene Stadt

Über das Aquädukt erreichen Sie die Stadt. Man säubert zuerst Barons Hed. Da hier jedoch sehr viele Zivilisten Ihren Weg kreuzen werden, achten Sie darauf, diese nicht zu verletzen. Jetzt sollte Kyle sich nach Jerecs Palast umsehen. Am Marktplatz gibt es einen Aufgang. Steigen Sie diesen empor, springen auf das vor Ihnen liegende Sims und drehen sich um 180 Grad. Über die Dächer der Stadt kommt man mit mehreren Sprüngen schließlich vor den dunklen Palast.

Level 6: Im Inneren des dunklen Palastes

Nehmen Sie sich vor den Minen in acht. Die Sprengsätze können aus sicherer Entfernung mit einem Detonator ausgelöst werden. In einem der Slums klemmt eine Tür – Kyle schießt durch einen Spalt den dahinter lauernden Droiden ab, um sie zu öffnen. In der scheinbaren Sackgasse muß der Jedi in den kleinen Stollen kriechen und durch die schmale Öffnung zwischen zwei Balken nach unten klettern. Wenig später wird wieder getaucht – das Ziel ist die Kanalisation. Über einen Aufgang erreicht man einen Lift. Im Flur hinter dem Testlabor belauschen Sie die Unterhaltung von Sturmtruppen, die den Palasteingang bewachen.
Momente später steht man vor dem Palast. Säubern Sie zuerst die gesamte untere Etage. Bei dem Streifzug trifft Kyle auf einen Walker in einem Innenhof. Durch Feuern auf die Fässer in der Nähe des Roboters bringen Sie ihn zu Fall. Um auf die obere Etage zu kommen, muß man in den beiden Zentralen unter der großen Brücke die zwei Schalter betätigen, und dann mit »Force Speed« möglichst schnell zur Brücke hinaufhasten. Oben angelangt, sucht Kyle nach einer günstigen Stelle, um in den Palast einzusteigen. Sie werden einen Stützpunkt – der mit einer Deckenkanone versehen ist – finden. An den großen Toren zieht man beide Hebel schnell hintereinander, um diese herabzulassen. Mit Durchgang zwei fahren Sie in einem der Löcher nach oben und schleichen sich so in den Kommandoraum. Jetzt öffnet der Jedi die Tür unter sich und murkst im nächsten Saal die Truppenhorde ab. Hinter der Goldtür ist das Ziel.

Level 7: YUN

Yun ist leicht zu besiegen. Seine einzige Stärke besteht darin, große Sprüche über den Gegner zu machen und sich so ab und an von hinten zu nähern. Zudem beherrscht Ihr Feind den »Blenden«-Spruch. Wenn Sie von diesem getroffen werden, bewegen Sie sich rückwärts. Yun ist noch schemenhaft sichtbar.

Level 8: Die Flucht aus dem Palast

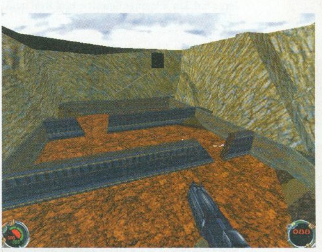
Sie töten die Sturmtruppen und fahren mit dem Aufzug nach unten. Unterwegs schlägt man ein Gitter in der Wand auf und zerstört die Sicherung des Lifts. Durch ihn gelangt Kyle nun auf das Dach des Turmes. Hier ist Vorsicht geboten: TIE Bomber fliegen immer wieder herbei und werfen Bombensalven nieder. An einer Seite des Daches ist ein schmales Sims, über welches Kyle auf die Spitze des Turmes klettern kann. Auf dem Dachgerüst balanciert er nach nebenan und läßt sich von oben in den Lüftungsschacht fallen. Schleichen Sie sich an die Öffnung am Ende heran und schalten schnellstens die Sturmtruppen aus, bevor diese Verstärkung rufen können. Nun steigt man in den Lastenaufzug und springt auf das Dach des Aufzugs.
Der Held hüpft in die Nische und setzt seinen Weg durch den engen Schacht hinter dem Gitter fort. Über die Stahlträger gelangen Sie in den nächsten Tunnel. Weiteres Kistenspringen folgt. Durch das Rohr kommt man zurück nach draußen. Abwarten, bis der Luftstrom an der zweiten Öffnung nachläßt und dann hineinlaufen. Schaltet sich das Gebläse wieder an, geht's mit dem Strom schnellstens auf die andere Seite hinüber. Dort klettert der Spieler über das Rohr und sucht sich neugierig einen Weg nach unten.
Wenig später finden Sie 8t88's Shuttle. Dieses befindet sich unter der Abdeckung am Ende des Ganges, an der Spitze des höchsten Turmes.



Vater und Sohn: Letztendlich sind Kyle und Morgan Katarn im Tal der Jedi Ritter vereint.

Level 9: Die Fabrik

Um in die Fabrik zu kommen, müssen Sie sich den gelben Schlüssel aus dem Wachposten holen. Man erreicht ihn, wenn man durch einen Spalt unter den Rohren schlüpft. Mit Hilfe des Force Jump kommt Kyle zum Eingang zurück. Im Komplex wird nur im zweiten Level der Schalter betätigt, damit das Benzin in den Tank gepumpt wird. Erreichen Sie den niedrigen Schacht, suchen Sie am Rand die Ebene über Ihnen nach einem Schraubenschlüssel ab. Vor dem Ausgang springt man auf die Brücke darunter. Durch die Tür springen Sie auf den Reaktor. Nun entriegelt der Jedi den Durchgang mit den Schraubenschlüssel und schließt ihn wieder hinter sich. Erst jetzt kann das nächste Tor geöffnet werden. Lassen Sie den Übergang herab und weichen dem Feuer aus, während Sie sich den Deckenlasern nähern. Kyle eliminiert diese mit dem Erschütterungsgewehr, leert mit den Schaltern die einzelnen Tanks und setzt den Weg fort.
In den großen Leitungen muß Kyle sich wie vorher mit dem »Luftschleusenprinzip« vorarbeiten. Nehmen Sie das linke Eisenrohr und öffnen damit den Durchgang. Der Held schaltet die Gegner in der Zentrale aus und folgt dem rechten Rohr. Eine Rutschpartie später kommt Kyle in einen großen Saal. Mit dem Schwert schlägt man das Bodentor in der Mitte auf und folgt der Treppe zu einem großen Lift, der mehrere Stockwerke nach oben fährt. Der nächste Aufzug führt den Jedi geradewegs zum gewünschten Frachter. Kyle springt in letzter Minute auf.



Auf dem Weg zum Arbeitszimmer Ihres Vaters sollten Sie jeglichen Kontakt mit der Batteriesäure meiden. Nehmen Sie also den Umweg über die Stahlträger.



Im abstürzenden Schiff darf Katarn keine Zeit verlieren: Folgen Sie den leuchtenden Pfeilen, um schneller das Levelende zu erreichen.

Maw ist zwar kein großartiger Gegner. Dennoch fällt es Kyle zunächst schwer, den Schlägen der Kreatur auszuweichen.

Jerec hat Jan in seiner Gewalt – und Kyle muß über das Schicksal seiner Freundin richten.

Level 10: Der 8t88

In der Kommandozentrale öffnen Sie die Schleuse ins Innere des Schiffes. Um die Türen zu entriegeln, schießt man die Sicherungen an. Zuerst muß Kyle den roten Schlüssel bekommen. Damit betritt er den Brückenkomplex dahinter und springt auf das untere Stockwerk hinüber. Dort suchen Sie ganz unten nach einem kleinen Knopf, der ein Kraftfeld in der Nähe deaktiviert. Der blaue Schlüssel und ein weiterer Schalter warten im Ergeschoß nebenan. Bald kommen Sie zu einem großen Ventilator, der durch Energie geschützt ist. Schießen Sie die Sicherungen links und rechts davon ab – falls nötig geschieht dies mit dem Force Jump. Ein letztes Kraftfeld hindert den mutigen Abenteurer am Weiterkommen. Hier ist Geduld angesagt; früher oder später werden es die Gegner ausschalten. Knipsen Sie den Strom aus und hasten über den Lift in den Lüftungsschacht. Man sucht dort den Ventilator. Zurück in der Zentrale wird abermals der Strom abgeschaltet und nach unten gesprungen. Über den Kanal erreichen Sie das Shuttle und öffnen aufgeregt das Tor am anderen Ende der Halle.

Level 11: Die fiesen Brüder

Das ist mit das schwerste Gefecht des Spiels. Zuerst wird Gorc ausgeschaltet. Pic sollte man vorerst nach unten locken. Danach ist der Zwerg an der Reihe – um ihn zu besiegen, müssen Sie sich vor allem schnell bewegen. Macht sich Pic unsichtbar, schafft der nützliche Force Seeing Abhilfe.

Level 12: Flucht

Über die großen Seitentore erreicht Kyle die Lagerhalle des Schiffes – die Treppe führt ihn nach unten. Nehmen Sie den Aufzug in der Nachbar-Halle und springen oben auf die Kiste. Über eine Treppe erreicht der mutige Jedi den blauen Schlüssel. Jetzt verläßt man die Lagerhalle durch die Tür im oberen Stock (Ihrem Startpunkt zum Kistenspringen). Mit dem Lift in der Mitte des Raumes fahren Sie nach oben, wo ein Offizier den gelben Schlüssel bewacht. Mit einem der anschließenden Aufzüge ist dem Spieler der rote Schlüssel sicher. Auf der Rückkehr sackt Kyle den grünen Türöffner ein. Suchen Sie jetzt nach einem rot beleuchteten Raum, der nur mit Drehbrücken passierbar ist. Dank der Schlüssel kann sich der Held schnell nach oben durchkämpfen. Folgt man dem Weg, ist die Spitze bald erreicht. Durch eine der Türen kommt der Jedi zurück auf das Deck (Ausgangspunkt von Level zehn), wo ihn Jan sogleich aufliest.

Level 13: Der verlorene Planet der Jedi

Bei dem Streifzug durch den Canyon werden Sie bald auf ein Kraftfeld stoßen. Um es auszuschalten, müssen vier Sicherungen in näherer Umgebung gefunden und mit dem Schwert zerstört werden. Die gesuchten Vorrichtungen sind nicht schwer aufzustöbern. Um die letzte zu deaktivieren, muß man einen gut bewachten Stützpunkt stürmen und diesen durch ein Gitter in der oberen Etage betreten. Wurde das Feld ausgeschaltet, ist es passierbar. Tauchen Sie weiter, bis Sie einen Canyon erreichen. Kyle springt mit dem Force Jump an einer Seite hinauf und schaltet den AT-ST über ihm mit zwei gezielten Raketentreffern aus. Auf dem schmalen Sims muß man jetzt mit Force Speed Anlauf nehmen und danach mit Force Jump auf das Rohr springen. Durchqueren Sie das Gewölbe und biegen am rechten Aufgang links ab. Im Hof des folgenden Komplexes sucht der Jedi nach einem Aufgang, betätigt an dessen Ende den Schalter und rennt auf das nun offene Tor zu. Dann schließt man die Tür wieder hinter sich und ruft den Lift. Der Weg führt geradewegs in einen weiteren Aufzug.

Level 14: MAW – Die Rache

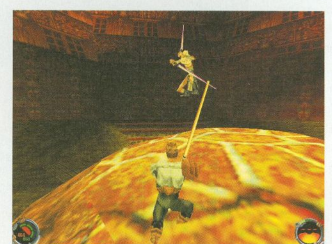
Maw ist vor allem durch seine Wirbel-Schläge gefährlich, die eine große Reichweite für sich verbuchen. Weichen Sie also oft zurück. Ihr Widersacher wird sich – nach einigen Treffern – ebenso immer wieder zurückziehen. Man folgt dem Bösewicht – erst auf der letzten Brücke besiegen Sie ihn endgültig. Auf Jerecs Konfrontation hin bekehrt sich Kyle zur guten Seite der Macht, selbst wenn er vorher von den dunklen Kräften Gebrauch gemacht hat.

Level 15: Das gefallene Schiff

Kyle folgt hier immer den Pfeilen an der Wand des Schiffes. Sie haben zehn Minuten Zeit, um Ihr Schiff zu finden. Dieses Level ist für Descent-Kenner kein Problem. Zudem sind Ihre Gegner meist hilfloser als Sie. An einem der Aufzüge nach oben wird man sich jedoch schwertun. Kyle dreht sich darin herum und benutzt den Force Jump, damit er über dem Eingang stehen und weiterklettern kann. In der Halle mit dem Kran nimmt der Jedi den rechten Weg durch das Rohr und kettet wenig später so sein Schiff los. Rennen Sie jetzt zurück und über den linken Weg zur »Crow«. Man drückt den Knopf, wartet bis der Steg heraufgefahren wurde, und hastet dann zu dem Raumschiff hinüber.

Level 16: SARISS – Der Kampfplatz der Jedi

Schnappen Sie sich zuerst – wenn sie sich weit von Ihnen entfernt – Yuns Lichtschwert. Das Duell trägt Kyle auf dem hiesigen Plateau aus. Sariss benutzt gerne die Death Sight und versucht oft, Sie von hinten zu erwischen. Wenn die Gegnerin vom Sims fällt, folgt man ihr vorsichtig und führt im Tal den Kampf zu Ende. Kyle slidet um Sariss (gegen den Uhrzeigersinn) herum und schlägt dabei normal zu. So dürfte die Meisterin bald die große Niederlage erleben.



Der Kampf gegen Boc ist alles andere als fair. Hier ein zusätzlicher Tip: Auf dem Kokon fällt es Ihrem Gegner schwer, von hinten an Sie heranzuspringen.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!
Pax Imperia
Deutsche Version
DM 69,99

CD-ROM

Titel		Preis
3 D Pinball Teil 3	DV	47,99
3´rd Millenium	DV	79,00
3D Ultra Minigolf	DV	49,99
688 Hunter Killer	DV	76,99
7th Legion	DV	69,99
A.T.F. 98	DV	74,99
Agent Amstrong	DV	69,99
Age of Empires	**DV**	**79,99**
AH 64 Longbow 2	DV	72,99
Akte Europa	DV	74,99
Alexander der Große	DV	59,99
Armored Fist 2	DV	74,99
Andretti Racing	DV	79,00
Animal	DV	69,99
Anno 1602	DV	x69,99
Anstoss 2	DV	69,99
Atlantis	DV	76,99

CD-ROM

Titel		Preis
F1 Racing/UBI Soft	**DV**	**77,99**
F 16 Agressor	DV	x72,99
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
Fallout	DV	x74,99
Fifa Soccer 98	**DV**	**79,00**
Fifa Soccer Manager	DV	69,99
Fighters Antology	DV	72,99
Fighting Force	DA	79,99
FIN FIN	DV	89,99
Flight Unlimited 2	DV	79,99
Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	**DV**	**74,99**
Flugsimulator 98	DV	109,99
Flying Corps	DV	44,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	64,99
F1 GP 2-Track Pack 2	**DV**	**25,99**

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Atomic Bombermann	DA	59,99
Baphomets Fluch 2	DV	74,99
Battle Isle 4 Incubation	**DV**	**69,99**
Beats & Bumpkins	DV	69,99
Betrayal in Antara	DV	x79,99
Birthright	DV	x69,99
Black Dahlia	DV	x69,99

F1 Racing UBI Soft
Deutsche Version DM 77,99

Titel		Preis
Blade Runner	**DV**	**84,99**
Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	DV	59,99
Bleifuß Ralley	DV	x49,99
Boggle	DA	39,99
Brücke von Arnheim	**DV**	**84,99**
Buccaneer	DA	x69,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Bust a Move 2	DA	54,99
Carmageddon	DV	69,99
Casper	DV	x39,99
Chasm	DA	59,99

Hercules DA 69,99

Titel		Preis
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Comanche 3.0	DV	76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Ausnahmezust.	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	27,99
Constructor	DV	69,99
Conquest Earth	DV	79,99
Croc	DA	79,00
Dark Colony	DV	69,99
Dark Colony Data	DV	24,99
Dark Earth	DV	74,99
Dark Hermetic Order	DA	x69,99
Dark Reign	**DV**	**79,99**
Daytona USA deluxe	DV	69,99
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant	DV	69,99
Der Industrieg. Data	DV	29,99
Der vergessene Gott	DV	59,99
Diablo	DA	69,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
D.O.G.	DV	59,99
Dogday	**DV**	**69,99**

Titel		Preis
Fritz 5 Schach	DV	109,99
Frogger	DV	x69,99
G - Police	DA	i.V.
Galapagos	DV	79,00
Gettysburg/Sid Meier	DV	72,99
Gold Games 2	DV	34,99
Grand Theft Auto	**DA**	**59,99**
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	DV	29,99
H. E. D. Z.	DV	x69,99
Hercules	**DA**	**69,99**
Heroes o.M & Magic 2	DV	64,99
Herrscher der Meere	**DV**	**69,99**
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	DV	64,99
Hugo Wintergames	DV	39,99

Starfleet Academy
Deutsche Version DM 79,99

Titel		Preis
IF - 22 Raptor	DV	79,99
I-War	**DV**	**69,99**
Imperialismus	DV	69,99
Imperium Galactica	DV	79,99
Incubation/Battle Isle 4	**DV**	**69,99**
Intern. Rallay Champ.	DV	74,99
Interstate 76	DV	69,99
Intervention	DV	72,99
Jack Orlando	DV	34,99
Jedi Knight	**DA**	**79,99**
John Maddon NFL 98	DA	79,00

Sub Culture
Deutsche Version DM 74,99

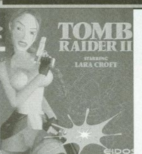
Titel		Preis
Joint Strike Fighter	DA	x79,99
KKND Mission CD	**DV**	**29,99**
Kick OFF 98	**DV**	**59,99**
Lands of Lore 2	**DV**	**74,99**
Legacy of Kain	DV	69,99
Leviathan t. Tone Reb.	DA	69,99
Links 98	DA	79,99
Little Big Adventure 2	DV	76,99
Lords of Realms 2	DV	79,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Titel		Preis
Dreams	DV	72,99
Dungeon Keeper	DV	76,99
Dungeon Keeper Data	DV	x29,99
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data + Pad	DV	19,99
Ecstatica 2	DV	79,99
Enemy Nation	DA	59,99
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 Manager Profes.	DV	69,99

Titel		Preis
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99
Magic-Zusammenk.	DV	74,99
Magic-Zusamm.Data	DV	x39,99
Master of Orion II	DV	49,99
Max Montezuma	**DV**	**69,99**
Men in Black	DV	69,99
Monkey Island 3	**DV**	**79,99**
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	**DV**	**69,99**

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay



Tomb Raider II
Deutsche Version
DM 79,99



I WAR
Deutsche Version
DM 69,99



BLADE RUNNER
Deutsche Version
DM 84,99

POD Track Pack
Deutsche Version DM 19,99



Monkey Island Teil 3
Deutsche Version DM 79,99

TUROK
Deutsche Version DM 79,99

Myth
Deutsche Version DM 79,99

Dark Earth
Deutsche Version DM 74,99

Hercules
Deutsche Anleitung DM 69,99

Titel		Preis
Monster Trucks	DA	72,99
Motor Mash	DV	49,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Myst 2 / Riven	**DV**	**74,99**
Myth	**DV**	**79,99**
NBA Hangtime	DA	69,99
NBA Live 97	DV	59,99
NBA Live 98	**DV**	**79,00**
Need f. Speed 2 Edition	DV	79,00
NHL Hockey 98	DV	74,99
NHL Power. Hockey 98	DA	x69,99
Nuklear Strike	DV	72,99
Obsidian	DV	59,99
Oddworld: Abe's Odyssey	DV	i.V.
Ostfront	DV	69,99
Outlaw	DV	74,99
Outpost Teil 2	DV	74,99
Pacific General	DV	69,99
Panzergeneral 3D	**DV**	**69,99**
Pax Corpus	DV	x67,99
Pax Imperia	**DV**	**69,99**
PC Games Cheater 2	DV	24,99
Perfect Assasins	DV	69,99
Perry Rhodan	DV	x69,99
Pete Samprass Tennis	DV	69,99
Phantasmagoria 2	DV	69,99
Pinball 97	DA	49,99

Titel		Preis
POD - Planet o. Earth	DV	69,99
POD - Track Pack	**DV**	**19,99**
Print Artist 4.0	DV	39,99
Privateer 2/Darkening	DV	54,99
Pro Pilot	DV	x79,99
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Puzz 3 D	DV	49,99
Raymans World	**DV**	**49,99**
Rebel Moon Rising	DA	69,99
Red Baron 2	DV	x69,99
Resident Evil	DV	69,99
Risiko	DV	59,99
Riven / Myst 2	**DV**	**74,99**
Riverworld	DV	x79,99
Rocket Jockey	DA	69,99
Saber Ace:Conf.Korea	**DV**	**69,99**
Seven Kingdom	DV	i.V.
Shadow o.T. Empire	DA	74,99
Silent Hunter	DV	34,99
Silent Hunter Data Nr. 2	DV	29,99
Sonic 3D	**DA**	**49,99**
Space Bar	**DA**	**69,99**
Stadt d. verl. Seelen	DV	69,99
Star Command	DA	69,99
Starfleet Academy	**DV**	**79,99**
Stealth Reaper 2020	DA	i.V.

CD-ROM

Titel		Preis
Streets o. Sim City	DV	x79,99
Sub Culture	**DV**	**74,99**
Swing	DV	39,99
Syyrah Warp Hunter	DA	x49,99
Takeru	**DV**	**49,99**
Test Drive 4	DV	79,00
Test Drive: Off Road	DA	54,99
TFX 3: F22	DV	x74,99
Tiger Shark	DA	69,99
Theme Hospital	DV	76,99
Titanic	DV	x69,99
Tomb Raider 1	DV	64,99
Tomb Raider 2	**DV**	**79,99**
Total Annihilation	DV	79,99
Turok	**DV**	**79,99**
Unreal	DV	79,99
Uprising	**DV**	**77,99**
Vermeer	DV	59,99
Virtual Fighter 2	DA	69,99
Virtual Springfield	DV	42,99
Voodo Kid	DV	69,99
Warlord 3	DV	74,99
War Wind 2	DV	x69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
Wing Prophecy	DV	x79,99
Worldwide Soccer	DV	69,99
Worms 2	**DV**	**74,99**
X-Com : Apocalypse	DV	74,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV	84,99
Youngblood	DA	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	24,99
3 Skulls o. t. Toltecs	DV	29,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	29,99
Aces o.t. Deep	DV	19,99
Across the Rhine	DV	24,99
Anstoss + World Cup	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Caesar 2	DV	39,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Comanche 2.0	DV	24,99
Creatures	DV	29,99
Cyberia 1	DV	24,99
Deadlock	DV	29,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	24,99
Destruction Derby	DA	24,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Discworld 1	DV	24,99
DSF - Golf	DV	39,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	24,99
Ecstatica 1	DA	24,99
Extreme Assault	DV	39,99
F-14 Fleet Defender	DA	24,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19,99
Fritz 4 Schach	DV	39,99
Gabriel Knight 2	DV	34,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager I	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indiana Jones 3+4	DV	24,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Larry 7	DV	39,99
Last Dynasty	DV	19,99
Lemminge 1-3	DA	24,99
Lost Eden	DV	19,99
M.P.Ritter d. Kokusnuss	DV	19,99
Mega Race 2	DV	29,99
Mission Force Cyber.	DV	29,99
Monkey Island 1+2	DV	24,99
Nascar Rac.+Track Pa.	DA	14,99
Nascar Racing 2	DA	39,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Pizza Connection	DV	19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Pole Position	DV	29,99
Police Quest SWAT	DA	29,99
Pro Pinball the Web	DA	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
R.A.M.A	DV	24,99
Realm o. t. Haunting	DV	34,99
Rebel Assault 2	DV	29,99
Red Baron 1	DV	19,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Rise & Rules o.A.E.	DV	34,99
Road Rash	DV	29,99
Sam a. Max + Day o. Tent.	DV	24,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Sensible World o.Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,99
Space Hulk 2	DA	29,99
Space Quest 6	DV	19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Steel Panther 2	DV	29,99
Stonekeep	DV	24,99
Super E.F. 2000	DV	29,99
Teamchef	DV	24,99
The Dig	DV	29,99
This Means War	DV	24,99
Tie Fighter	DV	29,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Toonstruck	DV	19,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
Ultima 8	DV	29,99
Urban Runner	DV	34,99
Virtual Karts	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warcraft 2	**DV**	**29,99**
Warhammer	DV	29,99
Werewolf	DV	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DA	24,99
World Rallay Fever	DV	24,99
Worms + DATA	**DV**	**24,99**
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
Yathzee	DV	19,99
"Z"	DV	19,99
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Artikel	Preis
Orchid Righteous 3D	309,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99

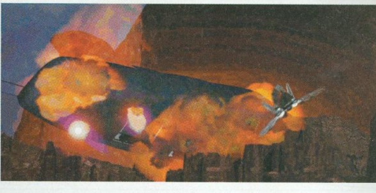
Neu von Thrustmaster:
Formula 1 Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

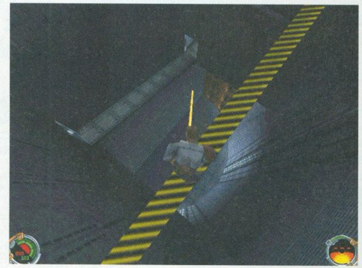
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



Gerade noch rechtzeitig schaffen Sie es, mit der Crow aus dem abstürzenden Schiff zu entkommen.



Level 18: In schwindelnder Höhe darf Kyle einen Balanceakt aufs Parkett legen. Bloß nicht nach unten sehen ...

Level 17: Der Valley Tower

Durch einen Schalter in der Kommandohütte öffnet sich das nächste Tor. Passieren Sie den Innenhof mit dem AT-AT und laufen im nächsten Komplex erst beide Treppen ab. Erneut wird ein Schalter gedrückt und ein weiteres Kraftfeld deaktiviert. Man fährt mit dem Lift Stock für Stock ab (erst nach unten, später nach oben) und arbeitet sich systematisch vor. Die grün beleuchteten Felder verlangsamen den Fall. Unten angelangt, ziehen Sie einen Schalter und haben die erste Teilaufgabe erledigt. Am Förderband fährt Kyle auf einer kleinen Kiste etwas nach oben und springt danach in das vor ihm liegende Rohr. Dort muß die Kraft des Soges ausgenutzt werden. Steigen gelbe Blasen auf, springen Sie mit Force Jump an die Kurve des Rohrs.
Der Jedi setzt den Weg nach unten fort und ruft in der vorletzten Etage einen Aufzug. Bald kommen Sie an eine Stelle, an der eine steife Brise weht. In einem Moment der Ruhe rennt der Held mit Force Speed über die Brücke. Betätigen Sie den Schalter und kehren auf die andere Seite zurück. Dort fährt man mit der Schwebeplattform weiter. Mit Force Jump gehts auf einen weiteren Vorsprung. Bald wird das große Gebläse erreicht. Arbeiten Sie sich ins Innere der Anlage vor. Über die Kanäle kommt man in die Zentrale. Hier müssen Sie innerhalb kurzer Zeit zwei Hebel betätigen, damit die Blas-Maschine kurzzeitig ausgeschaltet ist. Diese Chance nutzt Kyle, um in die kleine Mulde des Rohres zu springen und den Verschluß des Bodentores zu öffnen. Ziehen Sie am Ankunftsort den Schalter und treten nach draußen. Man hüpft in der Halle zuerst den Steg hinauf, zieht den Schalter in einem der Räume und läßt sich dann im Krater vom Luftstrom mitreißen. Über ein Gitter erreicht Kyle den Ausgang des Levels.

Level 18: Tief im Tal

Folgen Sie dem Weg und springen das letzte Stück von selbst hinab. Den unten befindlichen Schalter merkt man sich. Der Jedi hält jetzt nach einer Brücke an einer Wand Ausschau; über sie kommt er zum Kontrollraum-Schlüssel. In dem schmalen Schacht mit der Treppe nach links durchschreitet man die rechte Tür. Suchen Sie den Raum ab; Ziel eins ist erfüllt. Ziehen Sie im Kontrollzentrum jetzt den Schalter, um die Kiste nach unten zu fahren. Nun kehrt man zu dem anderen Hebel zurück und betätigt ihn ebenfalls. Kyle springt auf den Kasten auf und sucht nach einem dritten Schalter. Mit dem Nachtsichtgerät kann man sich unbemerkt an einige Gegner heranschleichen. Wurde Hebel drei betätigt, sehen Sie die Kiste, wie sie sich langsam um ihre eigene Achse dreht – über sie gelangt man auf die andere Seite.
Speichern Sie ab und benutzen Force Speed sowie Force Jump. Im oberen Stock angekommen, verwendet der Jedi die Kiste ein weiteres Mal um die Ebene genau unter ihm zu erreichen. Er zieht im nachfolgenden Gang alle Schalter, um die Tür zu öffnen. Für den nächsten Sprung verwendet er wieder Force Jump. Ist der große Abgrund erreicht, balancieren Sie über die dünne Leiste auf die andere Seite und springen danach mit Force Jump hinauf. Man schaltet das Gebläse aus. Warten Sie zwei Sekunden und springen das Rohr hinunter. Die Maschine wird sich kurz vor dem Aufprall wieder einschalten und Kyles Sturz abfangen. Schlagen Sie das nächste Gitter durch.

Level 19: Das Tal der Jedi

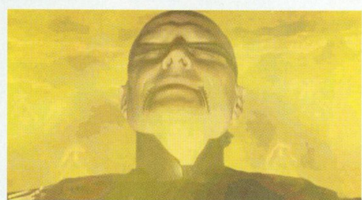
Kämpfen Sie sich durch die imperiale Barrikade und laufen den steinigen Pfad ganz nach unten. Auf dem Grund hält sich ein kleiner Eingang verborgen; durch die schmalen Gänge erreicht man bald eine Halle in dem zwei Kell-Drachen Ihr Unwesen treiben. In den kleinen Seitenhöhlen ist Kyle sicher. Er sucht die Halle nach einem schmalen Spalt im Boden ab, über den er weiter zum Levelende vordringt. Am besten verwendt man hierzu das Nachtsichtgerät. Bald versperrt eine riesige Steintür den Weg. Öffnen Sie diese vollständig, indem Sie viermal auf die Platte an der linken Wand drücken. Tür Nummer zwei wird ebenfalls vollends aufgeschoben. Doch hier drückt man ein fünftes Mal auf den Auslöser und rennt schnellstens mit Force Speed auf die andere Seite, bevor sich der Klotz wieder schließt. Jetzt hat der Jedi einen eigenen Eingang in das Jedi-Tal geschaffen und trifft dort kurze Zeit später auf einen Walker, den er schnellstens mit mehreren Raketen oder Detonatoren beseitigt. Der Auseinandersetzung mit Jerec steht jetzt nur noch Boc im Wege.

Level 20: BOC

Boc kennt das Wort Fairness nicht. Er stürzt sich mit gleich zwei Lichtschwertern auf Kyle. Wie wild springt Boc in der Luft herum und versucht stets, Katarn am Rücken zu erwischen. Setzen Sie bei Bedarf oft Ihren Heilzauber oder Bacta Tanks ein und nutzen Sie, falls bereits vorhanden den Force Protect, um den zugefügten Schaden zu verringern. Insgesamt ist dies ein sehr schwerer Kampf, der nur mit viel Glück und Können gewonnen werden kann.

Level 21: JEREC

Jerec ist scheinbar unbesiegbar – hat man ihm genug Energie abgezogen, rennt er zurück zum Turm und regeneriert sich. Kyle schützt sich während des Duells mit Force Protect und heilt sich mit Force Healing. An den Seitenmulden tauchen immer wieder MediPacks und Force Boosts auf. Lassen Sie Jerec einmal entkommen, zieht er die beiden Statuen am Rand näher an sich heran. Somit werden zwei Schalter zugänglich, die man betätigt. Wieder schützt sich Kyle mit Protect gegen den Endgegner und lockt ihn während des Duells möglichst weit vom Turm weg. Auf seiner nächsten Flucht müssen Sie Jerec noch drei- bis viermal treffen, damit er zu Boden sinkt. (ps)

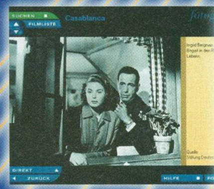


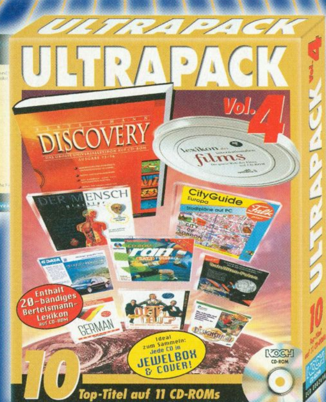
Während Kyle immer weiter in das Tal der Jedi vordringt, erfreut sich Jerec im Kern an der Macht seiner »Vorfahren«.

GET INTO FUN ZONE!

FÜNZONE

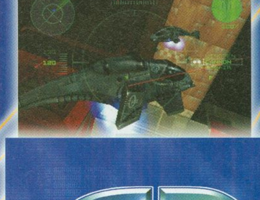
www.funzone.de





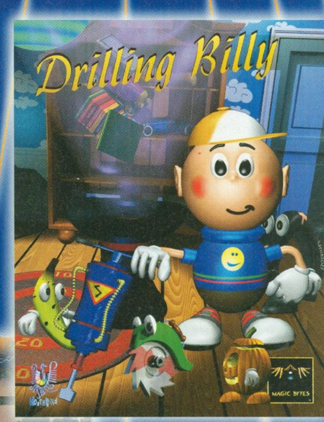
Ultrapack 4

KOCH Media präsentiert eine sensationelle Sammlung von 10 Top-Titeln auf 11 CD-ROMs. Mit dabei sind Programme wie das 20bändige Bertelsmann-Lexikon "Discovery", das "Lexikon des Internationalen Films", der Anatomie-Atlas "Der Mensch glasklar Vol. 1", der "Falk City Guide Europa" und weitere hochklassige Anwendungen.



Drilling Billy

In fünf zauberhaften Welten begleiten Sie Drilling Billy auf seiner Abenteuerreise, in der er Gegnern Gruben gräbt und Boni einheimst, die sein Reisekonto aufbessern. Über 100 Level mit vielen Extras, 3D- animierte Charaktere und versteckte Bonuslevel bringen Spaß für Spieler von acht bis 80.



G.POLICE

PSYGNOSIS

G-Police

Als Jeff Slater treten Sie in die G-Police ein, um den Tod Ihrer Schwester aufzuklären. Ihr Einsatzgebiet: Der Jupitermond Callisto. Ihre Waffe: Ein aufgerüstetes AG60 Havoc-Gunship. Ihre Aufgabe: Erfüllen Sie über 35 Missionen... Vom Pentium® 133 bis hin zum Pentium II® mit AGP® – optimiert mit 3D Beschleunigerkarten. Das Spiel, das mit Ihrem PC wächst!

präsentiert von:



erhältlich bei:

KARSTADT

und im gutsortierten Softwarehandel

Aus der Werbung von



KABEL 1

KOMPLETTLÖSUNG:

LANDS OF LORE GÖTTERDÄMMERUNG

LANDPARTIE

Mit dieser Lösung dämmert es den Göttern ganz gewaltig. Westwoods aktuelles Fantasy-Rollenspiel bietet viel Platz zum verirren; diese Lösung hilft beim entwirren.

Mannigfaltige Rätsel wollen in den Dungeons von »Lands of Lore 2: Götterdämmerung« gelöst werden. Falls Sie festhängen, werfen Sie doch mal einen Blick in die folgende Komplettlösung. Birgit und Jürgen Stroh dürften Ihnen den Weg zum Sieg deutlich erleichtern.

Die Höhle

Auf der Flucht vor den Wachen erforschen Sie zunächst dieses Dungeon. Nach kurzem Suchen gelangt Luther vor einen Stein (auf der Automap deutlich als dieser gekennzeichnet), der sich im »Monster«-Zustand wegschieben läßt. Danach hasten Sie am Lavasee und der Ölgrube vorbei über die hölzerne Brücke. Kurz danach trifft man auf das sagenumwobene Darakel.

Nachdem der Wandteppich zur Seite geschoben wurde, muß durch das Museum gerannt werden. Kleiner Tip am Rande: Greifen Sie die großen Skelettwesen nicht an, lassen Sie diese in Ruhe. Nach eifriger Suche erhält Luther eine Wurfaxt neben einigen Zauberrollen, ein zerbrochenes Schwert sowie ein wundervolles Prismaschwert.

Nimmt man den Skelettschlüssel am Eingang des Museums mit, erfährt man einige Dinge über die ausgestellten Gegenstände. Hinter einem Wandbild befindet sich ein Hebel, den Sie betätigen. Dann öffnet sich das Tor zur Sanduhr, die sogleich – ebenso wie die nebenstehende Wand zum Gang – zerschlagen wird. Hier müssen Sie hindurch, weiter entlang zur Höhle des Drachen. Er bringt Sie dann in den dichten Dschungel.

Der Dschungel der Hulinen

Da das Dorf versperrt ist, macht man sich auf die Suche nach den beiden verschwundenen Frauen. Nachdem Sie sich im Kloster (Süden) den Wachsabdruck-Auftrag geholt haben bekommen Sie die Flöte. Jetzt geht man zum Dornengestrüpp, von dort weiter in die Höhle und schließlich in die Lavahöhle. Hält sich Luther westlich, gelangt er bald an einen Teilabschnitt, der sich durch Steinwände kennzeichnet. Dort befindet sich auch ein tiefer Abgrund, wo er flugs seine Flöte zieht und spielt. Hier schlägt man dann die Felsbrocken von der Decke, so daß diese nach unten fallen und eine Brücke bilden (zaubern hilft auch). In dem Dungeon, wo sich die Knochen des Kindes befinden, sucht der neugierige Charakter weiter nach der noch lebenden Mutter, die sich in einer Nische versteckt.

Dann kehrt Luther nochmals in die Lavahöhle zurück und spielt an der Stelle, wo sich Fliesen befinden, die Flöte. Es erscheint ein Aufzug, mit dem nun jede Etage erforscht werden kann. Ganz unten gelangen Sie an einen Punkt, wo ein Schlitz in der Wand ist. Hier legt man die Flöte hinein, so daß sich die Platten über dem Ölfeld schließen. Setzt der Spieler die Flöte nicht ein, entzündet sich das Öl und der Held erleidet Schaden oder stirbt eines grausamen Todes.

Beim nächsten Hindernis (die kreisenden Messer) wartet man, bis diese verschwinden oder benutzt einen Seitengang. Danach geht man nach links weiter, drückt beide Knöpfe in der Wand, entzündet die Feuerschale per Funkenspruch und steigt hinab. Hier nehmen Sie den Wachsabdruck gleich zweimal und den Gegenstand mit. Dann kehrt der Held wieder aus der Höhle zurück nach draußen, wo Dawn auf Luther wartet. Ihr gibt der Spieler einen Abdruck. Jetzt begeben Sie sich zum Kloster zurück und liefern den zweiten dort ab. Hier erhalten Sie die Kugel der Macht und von Dawn – die sich auch dort befindet – ein magisches Amulett, mit dem Luther den Fluch kontrollieren kann (Dämpfung).


Ein gar wundervoller Traumstein wartet nur darauf, mitgenommen zu werden.

Anschließend sucht Luther das Dorf auf, dessen Tore inzwischen geöffnet sind. Bei einem Besuch des Magiers geben wir ihm den Auftrag, das Schwert zu reparieren (Kugel der Macht überreichen) und nehmen die geflickte Waffe gleich wieder mit.

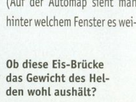
Dann suchen Sie den Gauner im Keller auf (er befindet sich im Nordwesten des Dorfes) und nehmen dabei den Schädelschlüssel mit. Mit diesem können die verschlossenen Häuser des Dorfes geöffnet und nützliche Gegenstände eingeheimst werden.

Anschließend wird der Dorfanführer gemeuchelt, ganz so wie der Auftrag lautete. Nachdem dieser kaltgestellt ist, werden Sie von den Wachtürmen angegriffen. Also kehrt man schnell zum Halunken zurück, der einem nun das Flammenschwert überreicht und die Möglichkeit der Flucht durch die Hintertür anbietet.

Die dunklen Hallen

Wieder im Dschungel angekommen kehrt Luther noch einmal zum Kloster zurück und schleicht in den ersten Raum links. Dort erwartet ihn ein ebenso gesprächiger wie eingebildeter Geselle, der nach kurzer Zeit verschwunden ist. Geradeaus im nächsten Raum, in dem sich ein Regal befindet. Zaubert Luther nun Funken, zeigt sich ein kleines Loch. Um in dieses zu kriechen, stapeln Sie die Kisten übereinander. Bevor man durch das entstandene Loch in der Wand hinabspringt, das Flammenschwert in die Hand nehmen und abspeichern. Hier ist Luther zunächst gefangen. Die Schachteln, die dort herumstehen, sind gute Sprengkörper. Beim ersten Raum suchen Sie die Tür, gehen den Gang entlang, öffnen den Schieber und ziehen die Kiste in die Mitte der Räumlichkeit. Sodann zaubert man Funken und kriecht durch das entstandene Loch. In den Regalen befinden sich einige Zauberrollen, die eingesammelt werden wollen. Nun geht es den langen Tunnel entlang bis in das nächste Zimmer. Hier wird ein Regal zur Seite geschoben und die Treppe öffnet sich. Diese hastet Luther hinauf und eilt bis zum Raum mit den Pflanzen. Hier ziehen Sie die Kette, so daß Licht herein fällt. Dadurch verschwinden die Geister. Einige Räume können Sie aufsprengen, andere nicht. In der letzten großen, runden Stube muß man die Kisten vor die Fenster bringen (Auf der Automap sieht man hinter welchem Fenster es wei-





Ob diese Eis-Brücke das Gewicht des Helden wohl aushält?

tergeht) und sie nach dem Öffnen zum Explodieren bewegen (Funkenspruch oder Flammenschwert). Sind alle Luken offen, entfleuchen auch die Geistwesen. Die Eisentür läßt sich ebenfalls aufsprengen. Nun hechtet Luther aus dem Fenster zurück in den Dschungel.



Ein garstiger Geselle versperrt Luther den Durchgang.

Der Dschungel der Hulinen

Sollten Sie die Höhle am Fluß aufgesucht haben, müssen Sie von der Plattform wieder zurückspringen, über den Lavatümpel laufen und die Barriere zerschlagen. Dann geht man rechts am Ufer entlang bis zum Pfad, den Luther allerdings nur als Echse betreten kann. Anschließend begeben Sie sich zu den Wilden des Hulinenvolkes. Unterwegs trifft der wackere Gestaltenwandler an einer Stelle Kit'yara, die ihm ein Geburtstagsgeschenk für ihren Sohn Daniel mitgibt (die Blätter der Bäume sind hier bräunlich gefärbt). Vor der Brücke, die zu den Wilden führt, entdeckt Luther Baccatta, der mit ihm über die Brücke geht und die Soldaten von einem Angriff abhält. Nun passiert etwas Ungewöhnliches: Die Spinnen zerstören die Brücke. Es bleibt nur der Weg zu den Wilden.

Der Dschungel der Wilden

Der Zaun ist jetzt fort, der Weg zu den Wilden frei. Nach dem Tunnel treffen Sie auf Daniel mit einigen Kollegen. Luther überreicht ihm schnell das Geschenk, welches dieser plötzlich fallen läßt. Die Wilden suchen das Weite. Bevor Sie diesen Ort ebenfalls verlassen, nehmen Sie noch das Geschenk an sich.

Nach einem Besuch bei dem Tempel fahndet Luther nach dem Lager der Wilden. Hier zeigt er der Wache Daniels Dolch, worauf er eingelassen wird. Nun kann man Daniel die Klinge geben. Dann besuchen Sie die Kräuterfrau und den Dorfmagier. Von diesem erhält der Spieler den Auftrag, ein Silberblatt zu besorgen und bekommt den Schlüssel zum Dracoiden-Friedhof.

Der Dracoiden-Friedhof

Luther stellt fest, daß nur einige Grabstätten offen sind. Eine – welche sich westlich befindet – davon führt nach unten. Ist Luther in Menschengestalt, stapft zum nächsten Gebäude und schmeißt hier das Faß um. Nun rollt er dieses auf den Zugang und bringt es danach aus sicherer Entfernung zum Explodieren. Wenn Sie eine Echse sind, können Sie einfach den Spalt hinunterkriechen, ohne sich des Fasses zu bedienen. Hier findet er in einem Raum eine Glaskugel, die sich in der dreikralligen Hand golden aufladen läßt. Mit dieser Kugel können Sie nun eine beliebige Tür aufsperren, die das gelbe Flammensymbol zeigt (Kleine Anmerkung: Im Labyrinth gibt es zwei verschhiedene Aufladestatinoen. Eine ist golden und eine silber). Nach und nach sind all diese Türen offen. Eines von den Gräbern hat an den Seiten Schrägen, die man als Echse erklimmen kann. In den beiden Nischen finden Sie einen reflektierenden Plattenpanzer und drei Ahnensteine. Um nun zu den Ruinen der Dracoiden zu gelangen, sucht Luther den Dschungel nach einer großen Grube ab, die sich ca. in der Mitte der Automap befindet. Dort hechtet er über einen schmalen Pfad nach unten und gelangt schließlich in die Ruinen.

Die Ruinen der Dracoiden

Jetzt müssen Sie in die Ruinen der Dracoiden hinabspringen. Im roten Turm des Magiers – der sich gleich in der Nähe des Eingangs befindet – lädt man die Glaskugeln auf und nimmt die Armschützer mit, durch welche mit Toten gesprochen werden kann. Den Wächter beseitigt Luther geschickt. Nun kehrt der Gestaltenwandler nach unten zurück und benutzt den Teleporter zum Friedhof.

Der Dracoiden-Friedhof

Dort setzen Sie die Kugel an der betreffenden Stelle ein und drücken rechts vom Ausgang den Knopf. Der Zugang zu dem Gebäude, das am Hang liegt, hat sich geöffnet. Hier legt man das Faß um, läßt es nach unten rollen und sprengt es mit Drachenblut. Die Öffnung zum nächsten Abschnitt ist frei. Luther hechtet hinab und lädt die Kugel wieder auf. Die beiden letzten Kugeln setzen Sie ein und der Weg zu einem Dracoiden-Priester-Geist ist geebnet. Dieser beauftragt Luther, die Asche von seinem Leichnam zu besorgen.

Die Ruinen der Dracoiden

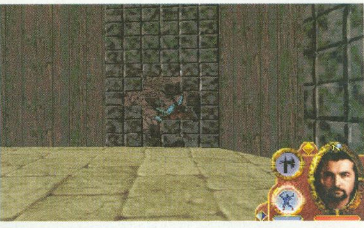
Jetzt muß der wißbegierige Spieler nochmals durch den Teleporter in die Ruinen der Dracoiden. Um die Leiche zu finden, sucht sich Luther einen Weg nach Norden, springt über den Fluß und stapft durch einen Gang – der fast zugewuchert ist. Sie gelangen an einen großen See, an dessen Rand Sie entlangtänzeln. Schließlich findet sich Luther in einer Höhle wieder, nimmt den Leichnam und legt ihn auf die Plattform. Nachdem er verbrannt ist, Asche per Urne aufnehmen.

Der Dracoiden-Friedhof

Diese bringen Sie dem Auftraggeber. Von ihm erhält man den Ankh-Schlüssel zur Grabkammer des Axala. Dort bekommt Luther die Aufgabe, die Statue des Belial zum Leben zu erwecken, damit diese den Wurm (die Ursache für den Zwist) beseitigt. Die Knochen von Axala lassen Sie unauffällig in Ihre Taschen wandern.

Die Ruinen der Dracoiden

Jetzt heißt es wieder hinab in die Ruinen. Bevor man die Statue aus ihrer Starre erlöst, wird der Rest dieses Dungeons erforscht. In einem Raum sieht man die Hinrichtung von Belial. Ein weiteres Zimmer im Westen ist als Arena angelegt, in welche Luther gelangt, wenn er im Kampf stirbt. Dann heißt es für ihn, sich zu beeilen, um aus dieser zu entfliehen, da sich der Boden in Lava verwandelt. Im westlichen Teil sind Kerker. Die Nischen öffnen Sie, zerschlagen die Kette und hauen die Tür ein. So kann Luther über den Fluß eine Brücke zu den nächsten Räumlichkeiten bauen. Im nördlichen Abschnitt trifft der Spieler auf die Statue. Luther hält die Knochen über die linke Bildseite und durch den Geist Axalas erwacht das Standbild zum Leben. Nun wandert man hinter dieser her, bis kurz vor den Wohnort des Wurmes. Dort speichern Sie ab. Nachdem die Statue den Feind bezwungen hat, muß man um sein Leben rennen, da durch den Kampf die Decke einbricht und die Ruinen bald unter Wasser stehen. Luther läuft in das nächste Gemach nach rechts, springt auf die Holzkonstruktion und wartet, bis er über dem Wasserfall in den Gang hüpfen kann. Dort geht es weiter zum nächsten Teich, wo Sie das Floß ins Wasser befördern und aufspringen. Mit diesem gelangt man wieder ans Tageslicht und kommt am See im Dschungel der Wilden heraus. Sie treffen Dawn wieder und bekommen von ihr ein weiteres Amulett zur Fluchkontrolle.

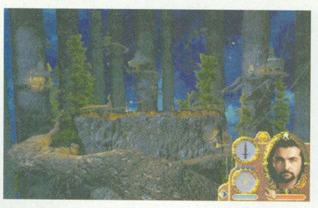


Eine gefährliche Spinne sucht ihren Weg.

Der Dschungel der Wilden

Nun besucht der Spieler nochmals den Friedhof und spricht Axala an. Danach wachsen dort überall Silberblattbäume. Pro Baum kann Luther drei Blätter einsammeln. Eines davon bringt er Rix, dem Magier der Wilden. Danach muß der man kurz gegen Daniel in der Arena kämpfen. Nun ist er Mitglied geworden und Rix gibt Luther ein Elixier, damit er an Larkhon vorbei kommt und in die Berge kann. Hierzu muß unser Gestal-

tenwandler über einen Abgrund sowie einen Wasserlauf springen. Das Elixier benutzt man auf den Larkhon, der den Zugang zur Bergwelt bewacht. Dann schläft dieser ein.



Nicht nur düstere Dungeons zieren die Welten der Götterdämmerung. Auch so manche Baumhaussiedlung will besucht werden.

Die Klauenberge

So nach und nach bahnt sich Luther seinen Weg zu den Keloy. Unterwegs findet er in einer kleinen Höhle, die nur als Echse zugänglich ist, drei Ahnensteine. Ein anderes Dungeon, welches Luther ebenfalls nur als Echse aufsuchen kann, liegt unten am Fluß. Den Eingang müssen Sie sich jedoch erst bahnen. Dort wartet ein Splitterbogen. Fahren Sie auf diesem Fluß auf einer Eisscholle, springen Sie in eine Höhle, in der ein mächtiger Bezoar-Ring sowie eine Obsidian-Rüstung liegt. Bei dem Eissee, springt Luther von Scholle zu Scholle und kann so eine Eis-Axt für sich verbuchen. Zu den Keloy führt der Weg nach oben an dem Bau des zweiköpfigen Panthers vorbei. Dort treffen Sie auf den Leichnam von Sir Kenneth. Hier springt man zum Steg hinab, läuft diesen entlang und macht einen gewaltigen Satz zum nächsten Gang. Nun gelangen Sie zu einem raumschiffartigen Gebäude, wo Sie vor allem den Spielstand zwischenspeichern sollten.

Die Zitadelle

Hier geht es turbulent zu, da Luther alle Hände voll zu tun hat, um die zaubernden Keloy zu beseitigen.
Im zweiten Raum führt der linke Weg zum Lift, der rechte in die Eikammer. In letzterer zerstört der Spieler alle Eier und nimmt die Hellebarde sowie den Bogen mit. Dann laufen Sie zum Aufzug und fahren mit diesem nach unten. Von hier aus gelangt man in einen großen Raum, in dem es nur so von Keloys wimmelt. Zum Glück führen zwei Gänge zu Teleportern (die Energie-Generatoren, die in den Nischen stehen, zerschlagen). Der eine weist zu Gefangenen, welche Luther frei läßt. Ein weiterer führt zu Dawn, die Ihnen mitteilt, daß der Käfig magisch verschlossen ist und nur mit einem Traumstein geöffnet werden kann. Also geht man zurück in das große runde Zimmer und sucht an der äußeren Felswand eine Stelle an welcher man emporsteigt.
Luther springt von Plattform zu Plattform, bis er oben angelangt ist. Nun muß er zügig über die Brücke gehen, die sich in gleichmäßigen Intervallen auf- und abbaut. Auch hier zerschlagen Sie die Energie-Generatoren. Im nächsten Raum trifft man auf eine unfertige Version des Belial, der getötet werden muß. Luther sollte beim Kampf darauf achten, daß er nicht vergiftet wird, da dieses für ihn tödlich ist. Mit dem Traumstein benutzen Sie den Teleporter nach unten und retten Dawn. Sie schenkt dem Spieler ein weiteres Amulett zur Fluchkontrolle.

Der Hulinen-Tempel

Mit dem Traumstein wandert Luther zum Hulinentempel, öffnet diesen und sackt den Stein wieder ein. Achtung: Im Raum mit Druckplatte dürfen die Schalen nicht untersucht bzw. berührt werden – es handelt sich um einen Fehler im Programm. Im Tempel sucht sich Luther einen Aloestengel und Gift (Kehlschnäbelcheneier vermengt mit Giftbeutel), die er im zweiten Zimmer findet. Jetzt geht er zurück in die erste Stube, legt die Aloe in die linke Schale und das Gift in die rechte. Dann stapfen Sie zurück in den Anfangsraum, schnappen die Leiche und legen diese auf die Plattform. Nun wird der Tote in den Keller transportiert. Hierzu sucht Luther das Zimmer mit einem Bett und zwei Kissen auf, schiebt den linken Ring am Kopfende hoch und gelangt so in den Keller. Der rechte Ring gibt ein Gemach hinter dem Kopfende frei, in dem einige nützliche Utensilien liegen. Nun muß man vorsichtig die Leiche suchen. Diese findet der Spieler auf einer Konstruktion, dessen Knopf er betätigen muß. Wiederum wird der Leichnahm teleportiert und landet auf einem Förderband. Dort wird er zermatscht und in eine Kiste befördert. Diese ziehen Sie auf das nächste Band und holen sich am anderen Ende die Statue ab, zu der sie gepreßt wurde. Hier unten sucht man in einer Kiste nach einer tollen Flöte.
Das Standbild bringt Luther in eine Stube, in dem hinter Gittern viele kleine Statuen stehen. Nur ein Fach ist noch leer. Dort wird sie hineingepackt. Hinter Luther erscheint ein Podest auf dem eine Rubin-Sphäre liegt, die er mitnimmt. Die zweite Rubin-Sphäre erhält der Spieler in einem Raum, in der eine Figur hinter einer Abschirmung verborgen ist. Diese verschwindet, sobald Sie den Stein wegnehmen. Jetzt kann man die Säulen zerstören, damit die Platte den Boden versiegelt und die Spinnen nicht durchkrabbeln können. Im Raum mit dem Kessel sollte man nicht zu dicht an die äußere Wand gehen, da sich auch hier die Achtfüßler ansonsten einen Weg in den Tempel bahnen. Mit den beiden Rubin-Sphären geht man in das Zimmer mit zwei Schalen, an deren Sockel diese Sphären abgebildet sind und legt in jede Schale eine davon.
Es zeigt sich ein Gang. Luther steigt die Treppe hinauf, öffnet die erste der drei Türen, hechtet hindurch, läuft durch die Flammen und drückt jeweils den Knopf an der Wand. Eine Treppe bildet sich, die zu einer Brücke führt. Über diese gehen Sie und nehmen die erste Statue mit. Beim zweiten landet man auf einer schiefen Ebene. Luther hastet nach oben drückt auf dieser Seite die beiden Schalter und bewirkt durch hin- und herlaufen, daß sich die Ebene zur anderen Seite senkt. Dann die nächsten beiden Schalter drücken. Nun läuft der Spieler in den nächsten Raum und packt die zweite Statue ein. Im dritten Zimmer muß Luther oben auf den Säulen entlanghüpfen, um beim Eingang die Knöpfe drücken zu können. Anschließend sucht man sich einen Weg zur anderen Seite und mit einem großen Satz springt man in den Gang zum Gemach.
Hier sackt der mutige dann das dritte Standbild ein. In allen Bereichen sind Hebel zu suchen und zu betätigen, damit Luther letztlich drei Götzenbilder im Gepäck hat. Jetzt holt er die Flöte aus dem Gepäck und setzt sie hinter den Teleportern an der Wand ein. Um den kreisenden Messern zu entgehen, benutzen Sie den Gang außen herum. Wieder im Hauptgang angelangt, abspeichern. Nun heißt es für den Spieler zu rennen, denn sobald er auf die Druckplatte tritt, wird er von einer riesigen Steinkugel verfolgt. Die Tür öffnet man mit den zwei Schaltern und geht hindurch.
Im nächsten Raum erscheinen drei Podeste. Luther stellt auf jedes Podest eine Figur. Woraufhin eine Treppe erscheint, die er hinaufsteigt. Oben angekommen suchen Sie sich den Lift und fahren nach oben. Die nächste unfertige Version von Belial wartet auf Sie. Nach dem Kampf setzt man noch einmal den Traumstein ein. Von hier aus geht'sd weiter in die Stadt der Ahnen.

Die Stadt der Ahnen

Luther fährt mit dem Aufzug nach unten. Dort angekommen, läuft er nach rechts weiter. Im nächsten Raum den er betreten kann, schiebt er den Gegenstand auf die Druckplatte und läuft um die Ecke weiter. Dort bewegen Sie wiederum den Quader auf die Druckplatte, springen auf diesen und hechten von dort in Richtung Wasser. Jetzt den Klotz an die Mauer schieben, die Treppe hinauflaufen und dem Elfenbeinspan der Figur wegnehmen. Dann rennt Luther schnell wieder zur Mauer zurück, flieht auf den Quader und hinaus (Eile ist geboten, da sich schnell die Decke senkt).
In den Kelch legt der Spieler eine Jorugawurzel und kann im Traum Zauber- oder Rezeptrollen einsammeln. Im nächsten Zimmer überwindet man die sich bewegenden Barrieren, läuft oben entlang und zerstört die Eis-, Feuerwolke sowie den Quader, die in der Luft schweben. Danach betreten Sie den runden Raum, in dessen Mitte die Türen jetzt offen sind. Der Quader wird genommen, und durch den Teleporter geschoben. Luther folgt und setzt ersteren in das Loch. Nun wieder zurück zur Hauptstraße. Im nächsten Gemach gehen Sie nach rechts über die unsichtbare Brücke und



Ein verschneiter Pfad führt Luther direkt zu einem seltsamen Bauwerk.



Ist dieser Schlüssel erst einmal eingesetzt, öffnen sich neue Pfade.

holen den Elfenbeinspan. Wieder zurück werden in der nächsten Stube per Funkenspruch alle Lampen entzündet. Die Energiebarriere hebt sich und der Weg ist frei, um sich den nächsten Span zu holen.

Nun wird alles dunkel und es beginnt Wasser einzudringen, weswegen sich Luther beeilen muß, diesen wieder zu verlassen. Die nächsten Zimmer müssen mit einem Skelettschlüssel geöffnet werden. Im südöstlichen Raum setzen Sie vier Elfenbeinspäne ein und laufen mit einem Span nach Südosten. Hier befindet sich auf der Straße ein Podest auf welchem goldfarbene Röhren sind. Auf einer Seite wird der Elfenbeinspan eingesetzt. Es wird ein Feuerball ausgelöst, der von den Belial-Statuen abgelenkt wird und die Barriere zum Skelettschlüssel zerschlägt. Wer kein Silberblatt mehr im Gepäck hat, löst noch einmal einen Feuerball aus, rennt ihm hinterher (möglichst als Echse), in den Gang mit dem Abgrund. Dort wartet man bis der Fahrstuhl hochfährt, pflückt schnell das Silberblatt und läuft wieder aus dem Tunnel hinaus.

Nun geht Luther zurück und nimmt den Span mit. Danach laufen Sie zu den Räumen, die mit dem Skelettschlüssel geöffnet werden müssen, bewegt die Feder, setzt den Elfenbeinspan ein und nimmt den Schlüssel sowie den Span an sich. Die Zimmer können nun nacheinander betreten werden. Wenn Luther die Glaskuppel zerschlägt, sollte er schnell den Gegenstand nehmen und wieder nach außen treten (Decke kommt runter). Im Süden gelangt man zu einem Brunnen, über dem eine Kugel schwebt. Diese wird mit dem Feuerschwert zerschlagen. Der Kanal füllt sich mit kühlem Naß und Sie springen vom Brunnen weg auf die andere Seite. Im nächsten Gemach muß man einen Springbrunnen mit der Eisaxt oder mit einer Eiskugel einfrieren, um sich den vierten Elfenbeinspan anzueignen. Nun kann man sich an der folgenden Stube seine Vorräte aufstocken. Sie finden hier einen Heilring, einen Ahnenstein, einen Feuerkristall, einen Eiskristall, einen Blitzdiamant sowie einen Steinquader.

Auf der Erhöhung des nächsten Zimmers lassen sich die Gegenstände austauschen, so wird zum Beispiel aus einem Heilring ein Ahnenstein und umgekehrt. Durch den kommenden runden Raum läuft Luther bis er zum mit Wasser gefüllten Kanal gelangt. Hier springen Sie rüber (abspeichern). Nun muß man wie folgt laufen: Zweimal durch die linke Tür, zweimal durch den rechte Eingang, zweimal durch den linkem Durchgang, zweimal durch die mittlere Tür. Jetzt steht Luther vor einer Ölfontaine mit einem riesigen Kopf im Hintergrund. Die Ölfontaine entzündet man mit Drachenblut oder per Funkenspruch. Jetzt denselben Weg zurück und in eine Ecke stellen. Das Feuer zerstört die Pyramide und gibt den Weg im runden Zimmer frei. Hier schiebt Luther den Quader durch den Teleporter und auf der anderen Seite ins Loch. Im nächsten Raum werden wieder alle Lampen entzündet (Flammenschwert oder Funkenspruch). Es öffnet sich ein Gemach und ein Juwelen-Skarabäus ist der Lohn für Ihre Mühen. Läuft der Spieler nach Norden weiter, kommt er in einen Raum, dessen Bassin zerstört ist. Im nächsten Zimmer guckt ein Drache aus dem Becken, den Luther mit dem Schwert verletzen muß, bis Blut ins Wasser fließt. Nun schiebt sich eine Statue zur Seite und gibt einen Gang frei, der zu einem Lift und dieser nach unten in die Spinnenhöhle führt. Bevor der man diesen Weg wählt, setzt man im Südwesten die vier Elfenbeinspäne ein, schiebt wieder den Klotz durch den Teleporter und setzt diesen in die Ausbuchtung. Im Nordosten wird das Silberblatt im Bassin der Pyramide gepflanzt, die diese dann sprengt. Dann nach Norden in den runden Raum laufen, wieder den Quader durch den Teleporter schieben und auf der anderen Seite ins Loch ziehen. Nun dürften vier rautenförmige Schalter in der Luft schweben, die ausgelöst werden. Danach kehren Sie auf die andere Seite zurück und laufen zur Mitte der Stadt, wo sich das Abbild befindet.

Luther schreitet durch einen Energievorhang und gelangt ins Innere. Auch hier wartet eine unfertige Version von Belial auf uns, die man zerstören muß. Berühren Sie nun den Energievorhang, erhalten Sie die Fluchkontrolle der Stufe fünf.

Die Spinnenhöhle

Nun muß Luther runter zu den Spinnen. Hier sucht er sich vorsichtig einen Weg nach Südwesten des Labyrinths. Sie werden auf dem Weg an einem Zimmer vorbeikommen, das alle möglichen Gegenstände (Silberblatt, Aloe, Giftbeutel und so weiter) freigibt. In der nächsten größeren Höhle befindet sich der Zugang zu Belials Labor. Dazu müssen Sie sich einen Weg durch die Stränge bahnen, indem Sie diese zerstören. Jetzt wählt Luther den linken Gang, schlägt einen grünen Tentakel ab, wartet bis die Spinne wieder einen plaziert hat und geht anschließend durch die Öffnung.

Belials Labor

Im Labor angekommen, zerstört man mit dem Schwert die Stäbe, die in die blutartige Flüssigkeit ragen, verwandelt sich in eine Echse und kriecht den Gang entlang nach links. Bevor der Spieler die grüne Flüssigkeit betritt, verwandelt sich Luther wieder in einen Menschen zurück. Dann schießt er mit dem Bogen auf die drei Hebel. Der Flüssigkeitspegel steigt und nun können Sie auf die andere Seite. Durch das nächste Zimmer geht man zügig hindurch. Luther sucht sich einen Weg nach Norden, wo sich ein Aufzug befindet. Mit diesem gelangen Sie nach oben. In der Beschwörungskammer zaubert der Held den Spruch auf Stufe eins der Schamanengruppe auf jeden grauen Kopf. Es erscheint ein Kobold, den man besiegen muß (Heilungszauber Stufe fünf). Den Leichnam zieht und schiebt man in den Raum mit blauer runder Scheibe. Es öffnet sich der Weg zur geheimnisvollen Geburtskammer.

Bevor Sie diese betreten, sollten Sie möglichst neun Mal die Sprüche (Runenstein) auf der mächtigen Stufe fünf zaubern können.

In der Geburtskammer zaubert Luther den Spruch der Fluchkontrolle auf Stufe fünf, worauf die Geburt Belials eingeleitet wird. Nun ist der Spieler den Fluch endlich los. Bevor er Belial in die Hände bekommt, macht sich dieser kurzerhand aus dem Staub. Statt dessen bekommt man es mit drei Kobolden zu tun. Sobald diese erledigt sind – Runensteine den Leichen entnehmen – muß Luther radikal die Tür einschlagen, um Belial weiter verfolgen zu können.

Das nächste Hindernis bildet eine Barriere, die mit Funkenspruch auf Stufe fünf bald keine mehr ist.

Sollten noch Zwerge erscheinen, werden diese genauso erledigt wie die vorherigen drei. Im nächsten Raum spricht Belial ein paar Worte mit Luther und aus dem Nichts erscheint Luthers Mutter Scotia. Auch diese greift ihn an und wird beseitigt. Nun springt man von Pfeiler zu Pfeiler in den nächsten Gang. Im darauffolgenden Zimmer müssen wieder eine Feuerwolke, eine Eiswolke und ein schwebender Quader zerstört werden. Jetzt ist der Weg frei zum letzten Gemach, wo sich Belial nun endlich stellt.

Hier sollte Luther möglichst vor ihm bleiben und sich mit Heilung auf Stufe fünf schützen. Bald dürfte Belial erledigt sein und eine lustige Endsequenz folgt. Herzlichen Glückwunsch! (ps)

Kleinanzeigen

Bitte senden Sie den Anzeigentext an folgende Anschrift:
DMV Verlag
Kleinanzeige PCP
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder per
FAX: 0 81 21/9 51-6 90

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank – Ihre DMV- Versandabteilung



Hilfe für Helden

KOMPLETTLÖSUNG ZU FLOYD – ES GIBT NOCH HELDEN

Angesichts einiger knackiger Puzzles in »Floyd« sind Sie gar nicht erfreut? Mit dieser Komplettlösung geleiten Sie Adventure Softs niedlichen Außerirdischen – dank Christian Giegerich – zum verdienten Happy-End.

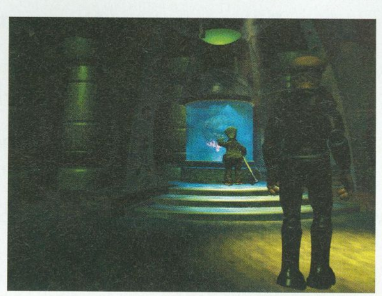
Nach dem Intro findet sich Floyd vor seinem Zuhause wieder, welches er sogleich betritt. Hören Sie die Nachrichten am Anrufbeantworter ab und nehmen danach die Puppe an sich. In der Kommode unter dem Monitor liegt ein Helm, der in Floyds Taschen wandert. Dank des Teleporters wird die Puppe kurzerhand auf Lebensgröße gebeamt und deren Jacke eingesteckt. Verlassen Sie die Station und steigen Sie, nachdem die Jacke angezogen wurde, auf das Motorrad. Erster Halt ist die Großstadtmetropole »MetroPrime«. Dort angekommen, wird man Zeuge eines Streits zwischen Frachtfahrer und Kontrolleur. Nun brechen Sie in Richtung Osten auf und fahren per Lift in die erste Etage von MetroPrime. Im Osten des nächsten Szenarios verlassen Sie das Bild nach Norden und betreten schließlich das »Ministerium Zentralkontrolle«. Die Rezeptionistin wird kurz angesprochen (Antwort 3). Sie gehen aus dem Hauptquartier und begeben sich in den Laden. Hier betrachten Sie die »Charisma Eggs« links und antworten dem aufdringlichen Inhaber anschließend gekonnt mit den Sätzen zwei und eins. In der Luftschleuse spricht man die beiden Streithähne erneut an und macht sich danach auf in Richtung »Space Bar«. Hier plaudert der Held zunächst mit dem Mann in der Telefonzelle und bestellt ihm danach in der Bar eine »Light Wave Soda«. Beginnen Sie mit dem Polizisten am Tresen ein Gespräch und verhören danach den Piloten (1/2/1). Dem herumstehenden Jungen mit den Flugblättern schwatzen wir ein solches ab. Letzteres wird im Inventar näher betrachtet. Von der neben der Tür sitzenden Delores (1/1) erhält Floyd den Auftrag, ein Päckchen in die Gasse neben dem Zeitungsstand in MetroPrime zu bringen. Bringen Sie Ihrem Freund seine bestellte Soda und begeben sich dann in die besagte Gasse (MetroPrime, zweiter Stock, links hinten). Der tapfere Außerirdische klopft an die Tür und bekommt nach erfolgter Übergabe auch etwas Geld zugesteckt.

Links neben den Ministerium Zentralkontrolle liegt das Observatorium. Dort wirft Floyd dreimal hintereinander eine Münze in den rechten Automaten. Nach seinem anschließenden schweren Vergehen beschließt der Held zu beichten und betritt die Beichtzentrale von MetroPrime (zweite Etage, rechts). Jetzt stellt man sich in die mittlere Kammer und legt das Geständnis ab.

Nächster Halt ist wieder Floyds Zuhause, wo das Flugblatt mit dem Teleporter vergrößert wird. Zurück in der Beichtzentrale schieben wir den besagten Zettel in die linke Maschine ein. Sofort teilen Sie dem – in der Space Bar sitzenden – Polizisten das neue Gesetz mit. Nach der Zwischensequenz unterhalten wir uns ein zweites Mal mit dem Protestanten und nehmen die Landeerlaubnis vom Tisch. Letztere bringt man dem Frachtfahrer in MetroPrime. Fortuna sei Dank sind inzwischen die Charisma Pillen eingetroffen. Antworten Sie dem Ladeninhaber mit den Möglichkeiten (2/2). Im Ministerium Zentralkontrolle nimmt Floyd die blauen Pillen zu sich und schwatzt mit der Rezeptionistin. Leider kann man das Büro des Chefs nicht mit Straßenkleidung betreten, also muß ein Platz zum Kleiderwechseln gefunden werden. Wie der aufmerksame Spieler sicherlich schon bemerkt hat, besetzt die Frau des Telefonisten der Space Bar die Zelle in MetroPrime. Sie bestellen dem Gatten eine weitere Soda, werfen jedoch diesmal vor dem Servieren die verdorbenen Pillen hinein. Nach der Zwischensequenz ist die Telefonzelle in MetroPrime endlich frei, und Floyd kann seine gewöhnliche Straßenkleidung durch den Laborkittel austauschen. Letztendlich betritt man den Lift in dem Ministerium Zentralkontrolle.

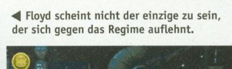
Gefangen auf Cygnus Alpha

Unterhalten Sie sich während der »Reise« nach Cygnus mit den Mitgefangenen, um die Fahrt zu beschleunigen. Floyd ist von nun an verdammt, dem Tagesablauf »OmniBrains« zu folgen. Sie werden während Ihrer Gefangenschaft auf Cygnus stets zwischen Zelle, Speisesaal, Fabrik und Aufenthaltsraum mittels Hypnose herumgeschickt. Um auszubrechen, warten Sie zuerst, bis sich Floyd im Aufenthaltszimmer befindet. Dort schnappt man das Poster samt Reißnägeln von der Wand und harrt aus, bis man zurück in der Zelle ist. Jetzt legen Sie die Reißnägel auf das Bett, nehmen das Buch vom Nachtschränkchen und öffnen die Toilette. Nun heißt es sich gedulden, bis das knuddelige Alien wieder hypnotisiert wird. Dank der Nägel erwachen Sie umgehend wieder aus der Trance. Die Reißzwecke verschwinden sofort in der Tasche. Danach legt sich Floyd zurück auf sein Bett bis die Wache die Zelle betritt. Sobald sich der Roboter dem Klo nähert, schleichen Sie sich auf den Gang hinaus und kommen über die Treppe in den Speisesaal. Da die Wache alle Gänge per Zufallsgenerator patrouilliert, ist stets Vorsicht geboten. Im Eßzimmer angekommen, nimmt sich Floyd eine Schüssel und füllt diese am Spender auf. Mit dem Haferschleim kann man die zwei Kameras im Flur unschädlich machen. Im Erdgeschoß laufen Sie nach Süden und fahren mit dem dortigen Aufzug zur Fabrik hinauf. Auch hier wartet eine Kamera auf ihre

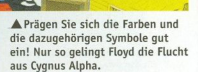


Verräter Benson will reinen Tisch machen.





◀ Floyd scheint nicht der einzige zu sein, der sich gegen das Regime auflehnt.



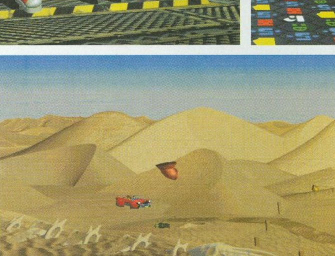
▲ Prägen Sie sich die Farben und die dazugehörigen Symbole gut ein! Nur so gelingt Floyd die Flucht aus Cygnus Alpha.

Schleimdosis. Floyd wirft einen Blick durch das Gitter und antwortet Delores mit (3/2/3/1/1/1). Wird diese danach noch mehrmals angesprochen, erzählt sie von einem geheimen Piratensender der Rebellen.
Ihr nächstes Ziel ist der Aufenthaltsraum, wo der Fernseher angeschaltet und durch eine zweite Betätigung des Schalters der Piratensender eingestellt wird. Zu guter Letzt nimmt Floyd den Knopf des Fernsehers noch an sich und versteckt sich im Schrank. Der auftauchende Roboter meldet vor Verzweiflung einen Defekt und schaltet ab. Der Held hastet zurück zur Fabrik, wo der Hebel nun ungehindert gezogen werden kann. Springen Sie letztendlich in den Schacht hinab. Sie antworten Delores mit dem ersten Satz und schnappen sich dann fünf Puppen. Ein weiteres Gespräch mit Delores wird mit den Möglichkeiten (2/4) beantwortet. Jetzt kraxelt man die Rutsche wieder nach oben und sucht den Lüftungsschacht neben dem Eingang zum Speisesaal. Hier werden die fünf kleinen OmniBrains plaziert.
Um die Bombe zu zünden, startet Floyd die von Delores erhaltene Verräterpuppe aus sicherer Entfernung. Nach der Explosion gelangt man durch den Schacht zum »Pfad der Erleuchtung«. Im Buch aus der Zelle erfahren Sie die Reihenfolge des Pfades. Notieren Sie sich nun zuerst die einzelnen Zeichen und die dazugehörige Farbe. Laut Buch ist die Reihenfolge weiß, rot, gelb, grün. Dann fängt die Reihenfolge wieder von vorne an. Floyd betritt nun erst die weiße Bodenplatte. Er sucht das Zeichen, das zu rot gehört, und wartet, bis es die rote Farbe angenommen hat. Dann springt er darauf. So schlägt sich Floyd zur linken Seite durch, wo er das Raumschiff betritt. Er öffnet kurzerhand die »Vorsicht!«-Klappe und reißt die Kabel heraus. Jetzt öffnen Sie die Zündvorrichtung, werfen einen Blick darauf und benutzen die Leitungen mit den einzelnen Inputs. Das Raumschiff muß kurzgeschlossen werden. Die im Input steckenden Kabel werden mit dem dazugehörigen Output verbunden. Hier die Lösung:

Input 1 = Output 3
Input 2 = Output 4
Input 3 = Output 2
Input 4 = Output 1

Die Bruchlandung

Nach der unsanften Landung suchen Sie den Berg im Osten auf und folgen SAM zu dem Eingeborenendorf. Nach der Zwischensequenz nimmt Floyd den Speer an sich. Die beiden müssen im Feld den kleinen Ureinwohner in die Enge treiben. Wenn SAM den Baumstamm, der den Fluß im Norden überbrückt, wegsprengt, macht dies die Sache um einiges leichter. Ist das geschafft, treten Sie nach draußen und finden sich wenig später in Filberts Labor wieder. Ist Floyds Bruder verschwunden, nehmen Sie das Seil an sich und lesen das auf dem Tisch liegende Telefonverzeichnis. Nun wirft man einen Blick auf die Chemikalien. Um auf die gesuchte Lösung zu kommen, mixen Sie zuerst aus:



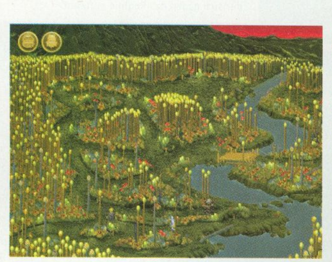
Nur knapp entkommt Floyd dem fliegenden Lüftungsrohr.

Gelb, Grün, Lila = Dunkelgrün
Gelb, Rot, Blau = Hellblau
Lila, Gelb, Rot = Hellgrau

Schließlich mischt Ihr Held die drei Ergebnisse untereinander und erhält so die Lösungschemikalie. Letztere schütten Sie in die Wasserversorgung der Eingeborenen (vorne rechts). Jetzt wird SAM angefunkt, der zurück ins Dorf und in den Teleporter hineinfährt.
Wechseln Sie jetzt wieder zu Floyd und drücken den Knopf. Unterhalten Sie sich mit dem auftauchenden SAM und rufen dann bei der Vermittlung an. Nun wird die Nummer eingetragen und das Telefon klingelt. Abwarten, bis »Flibbo« wieder den Raum betritt und dann erledigt SAM den Rest. Floyd schnappt sich das Götterkostüm und benutzt es anschließend mit dem Projektor. Nun wird der Roboter auf die nahegelegene Bergspitze geschickt. Oben angelangt, schießt dieser den Vogel ab, und Floyd sammelt ihn am Fuße des Berges auf. Das Alien sucht jetzt die zerstörte Brücke auf und legt das Federvieh auf den kleinen Stein auf seiner Brückenseite. Die Eingeborenen stellen die Holzbrücke für Sie fertig, und der kleine Held kann seinen Spaziergang zum Raumschiff fortsetzen. Haben Sie Delores in dessen Inneren gefunden, laufen Sie zurück nach draußen und brechen mit dem Speer das Batteriefach auf. Man steckt die Batterie ein und wechselt zu SAM. Ihr Kumpan fährt in das Dorf und schaut sich den Kopf der großen Statue an. Um den Kristall zu bekommen, verwenden Sie SAMs Traktorstrahl. Floyd geht nun zurück in das Labor und beäugt erneut das Verzeichnis. Durch einen weiteren Anruf erhalten Sie das »Laser Relay«. Alle drei Gegenstände werden jetzt auf den Berggipfel gebracht und Delores übergeben. Schließlich wird noch SAM angefunkt, der die aufgebaute Kommunikationsanlage komplett macht.

Zurück in MetroPrime

Im Hauptquartier der Rebellen nimmt sich Floyd den Zeitungsausschnitt von der Wand und tritt nach draußen. Da der Held nun überall gesucht wird, ist eine Verkleidung nötig. Letztere finden Sie im linken Schrank. Danach sucht man den Zeitungsstand auf. Sie nehmen eine vom Stapel und legen später die alte in den selbigen zurück. Man begibt sich nun zurück zur Luftschleuse. Floyds Motorrad ist mit einem Sicherheitsschloß versehen worden, da die erlaubte Parkzeit abgelaufen ist. Satte 34 Credits verlangt der Angestellte als Strafgebühr. Der Außerirdische betritt die städtische Arcade-Halle und holt sich am Schalter die Spielchips ab. Fahren Sie jetzt mit dem Lift in den zweiten Stock hinauf und werfen dort einen Chip in den »Simon the Sorcerer«-Automaten ein. Die einzelnen Mini-Spiele sind relativ leicht zu lösen. Zocken Sie solange, bis sich »Hunderte« von Chips in Ihrem Inventar befinden. Gewinnt man drei Mini-Puzzles gleich hintereinander, ist der Sieg schon sicher. Das gewonnene »Geld« werfen Sie jetzt in den Greifer ein und angeln das blaue Raumschiff und den Fisch heraus. Somit haben Sie eine Plüschkatze freigelegt, die dem Greifer



Langsam aber sicher treiben Floyd und SAM den Eingeborenen in die Enge.

ebenfalls zum Opfer fällt. Abermals wenden Sie sich dem Spielautomaten zu. Diesmal müssen 200 Chips gewonnen werden. Betrachten Sie jetzt die VR-Maschine links genauer, sprechen dann den Inhaber am Tresen darauf an und bitten ihn um Erlaubnis, die Maschine benutzen zu dürfen. Ein Video später gewinnt Floyd prompt das Freiticket in den Zoo.

Am Zooeingang schiebt der Held das Ticket kurzerhand in den Kartenschlitz und betritt den Komplex. Der herumstehende Tourist bittet Sie, ein Foto zu schießen. Hält Floyd den Apparat in der Hand, stellen Sie das Blitzlicht auf maximum und drücken dann auf den Auslöser. Während der Tourist geblendet ist, stiehlt man sich mit der Kamera davon. Nächster Halt ist der »OmniBrain-Beichtraum«, wo Sie während Ihrer Beichte die dritte Antwort wählen. Schon bald ertönt die Durchsage, daß Floyd beim Quiz gewonnen hat. Momente später erfahren Sie, daß sich ein anderer für Sie ausgegeben und den Preis bereits eingeheimst hat. Zurück im Beichtraum wartet jetzt eine Jacke darauf, mitgenommen zu werden. Im Rebellenhauptquartier teilen Sie Delores mit, daß das Space Bike abgeschlossen ist. Daraufhin erhält man den Hinweis, daß Gardum eventuell weiterhelfen könnte. Vor dem Ministerium Zentralkontrolle sehen Sie nun seine Silhouette und können diese ansprechen. Das Raumschiff »K1CKA55« soll am Dock für Aufruhr sorgen. Zuerst muß jedoch dessen Standort ausgemacht werden. Betreten Sie die Luftschleuse im Observatorium und benutzen dann, nachdem per Knopf der Druck ausgeglichen wurde, die Kamera auf das Bullauge.

Schließlich führt der Weg zurück zum Dock, wo nun eine »Wurble«-Horde ihr Unwesen treibt. Einen der Strolche findet man in dem kleinen Fach unter dem Sattel von Floyds Roller. Mit dem Wurble in der Tasche schleicht das freundliche Alien ins Büro des Kontrolleurs (Dock nach links verlassen), öffnet den Schrank und legt den Wurble samt Plüschkatze hinein. Diesen Hinweis liefert eine Studie über Wurbles im Lexikonteil des Inventars. Nun nimmt Floyd den Schlüssel an sich, entriegelt das Schloß und verläßt nun endlich MetroPrime.

Der neue Schlitten

Fliegen Sie den Schrottfrachter an und versuchen dort, das Auto in Gang zu bekommen. Jetzt hilft man dem Vertreter südlich der Space Bar aus seiner mißlichen Lage. Antworten Sie dem Gesprächspartner brav (1/1), und Sie erhalten als Dank für die Hilfe ein Glas mit »Wunderschleim«. Man betrachtet dreimal das Fahrzeug des Vertreters und kann sich – nachdem der Alarm deaktiviert wurde – das Tau schnappen. Letzteres wird, zurück beim Müllfrachter, am Auto befestigt. Aus der Truhe nehmen Sie sich den »Hopper« und die Luftpumpe. Wenn Sie diese im Inventar benutzen, geht die Pumpe zu Bruch. Das nun lose Ventil wird mit dem Hopper verknüpft. Nächster Halt ist Floyds Wohnsitz, wo die Wache angesprochen wird (1). Nach dem Erhalt der Visitenkarte führt der Weg zurück nach MetroPrime, wo der Hopper an der öffentlichen Luftversorgung aufgeblasen wird. Floyd bemerkt erst jetzt ein Leck in der Puppe, welches mit etwas Wunderschleim gestopft wird. Dann schließen Sie abermals den Hopper an und stiefeln wißbegierig zu Delores, die Sie voller Freude über alle Themen verhören.

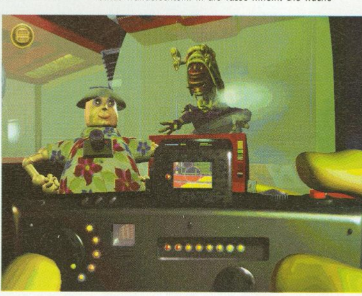
Der kleine Held begibt sich zum OmniClub und bricht dessen Tür mit der Metallstange auf. Werfen Sie einen Blick auf die Konsole des DJs und ziehen zuerst am linken Hebel. Floyd schaltet jetzt die blaue Lampe solange an und aus, bis der Filter zu Boden fällt. Den Plastikschlauch stecken Sie jetzt in die Hülse des defekten Schalters in der Mitte der Konsole und ziehen daran. Man wartet, bis die Lampe – über dem zweiten Stuhl von links – aufleuchtet und zieht danach den Hebel abermals, um die Sequenz zu stoppen. Wird der Stuhl nun näher in Augenschein genommen, bemerkt Floyd, daß er lose ist. Stecken Sie ihn kurzerhand ein und begeben sich in die Luftschleuse des Observatoriums. Unser Ziel ist es, einen zweiten Floyd zu bauen. Hierzu stellt man zuerst den Barhocker auf die Bodenmarkierung und plaziert dann den Hopper darauf. Ziehen Sie ihm die Gefängnisuniform an und polieren anschließend mit der Jacke aus dem Beichtsaal die Oberfläche des Hoppers, um das Foto aus der Zeitung darauf haften zu können. Jetzt schließt Floyd die Schleusentür und klebt den blauen Filter über das Bullauge. Danach rennt er zur städtischen Telefonzelle und ruft den Kopfgeldjäger an (Visitenkarte auf Zelle benutzen). Werfen Sie noch einmal einen kurzen Blick in die Luftschleuse, und begeben Sie sich dann in Floyds nun unbewachtes Heim, wo die sehr interessanten Nachrichten abgehört werden.

Ein Flug zur Grabstätte neben dem OmniClub und das Öffnen des Sargs ist angesagt. Nach einer Unterhaltung mit Floyds Großvater begibt sich das Alien zurück in die Gasse vor dem Rebellenhauptquartier. Werfen Sie alle Zeitungsanlagen auf die Kisten und klettern zum Symbol hinauf. Oben angelangt, fährt man mit der Spraydose das Symbol nach und drückt danach das Papier darauf. Mit der Vorlage in petto spazieren Sie zurück zu Opas Grab und wenden dort die Spraydose auf die Bodenmarkierung an. Sie erhalten eine Keycard und einen Schraubenzieher. In Floyds Zuhause öffnet er die Schublade des Professors mit Hilfe der Schlüsselkarte und nimmt den Inhalt an sich. In MetroPrime wird Delores auf Opa angesprochen.

Nächstes Ziel ist das Oberservatorium, wo die Silbermünze in den linken Automaten eingeworfen wird. Stecken Sie den Credit in den rechten Automaten, erhalten Sie eine Sternenkarte und ein Abenteurer-Päckchen. Im Hauptquartier Zentralkontrolle nehmen Sie die Tasse vom Schalter, antworten durch die Sprechanlage auf die Frage des Chefs und schütten danach etwas Wunderschleim in die Tasse hinein. Die Wache wird mit dem Abenteuerpack abgelenkt. Anschließend betreten Sie den Aufzug. Sekunden später wird Floyds Ex-Boß schnurstracks nach Cygnus Alpha verfrachtet. Endlich allein, steckt der Held die Karte in den Dekodierer auf dem Schreibtisch und gibt blitzschnell folgende Daten ein:

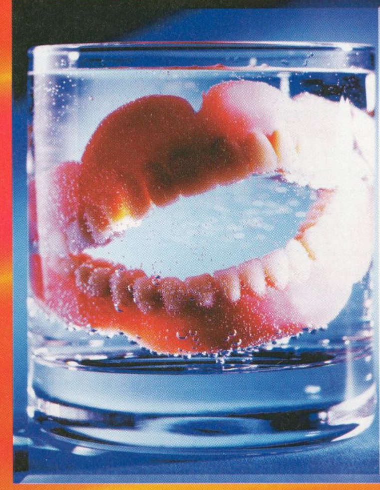
ID Code:	**7829353**
Sternendatum:	**2130778**

Mit der umprogrammierten Karte gelingt es nun, die Tür des Schrottfrachters zu entriegeln. Drinnen schalten Sie via Hebel das Magnetfeld aus und entern das Auto. Um den Schaden zu beheben, steuert Floyd die



Unser außerirdischer Freund zeigt, wie man gekonnt eine Kamera klaut.

Bei manchen PC-Spielen vergeht Ihnen das Lachen.



PC PLAYER sagt Ihnen bei welchen.



Nichts ist ärgerlicher als einen Haufen Geld für ein PC Spiel ohne den richtigen Biß auszugeben. Dabei ist es so einfach, den Überblick zu wahren. Denn in PC PLAYER finden Sie jeden Monat die objektiven Game-Tests zu aktuellen Neuerscheinungen, haufenweise Tips&Tricks sowie spannende Hintergrundberichte. Klingt gut? Kommt noch besser! Denn mit dem PC PLAYER Kurz-Abo können Sie jetzt 50% sparen und bekommen PC PLAYER für nur 10 DM (bzw. 20 DM für PC PLAYER plus mit der prallvollen Demo-CD) 3 Monate lang frei Haus zugeschickt. Also, nicht länger ärgern - PC PLAYER testen!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 202 402 15 faxen oder per E-Mail unter csj@camelot.de bestellen!

Testen und 50% sparen:

❑ 3x PC PLAYER für 10,- DM!

❑ 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72.-/ PC PLAYER bzw. DM 129,60/PC PLAYER plus. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

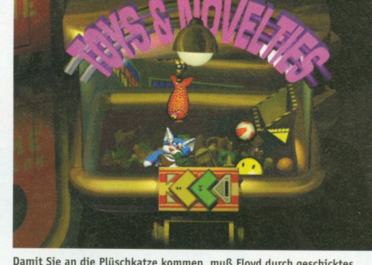
Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPP 81

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Damit Sie an die Plüschkatze kommen, muß Floyd durch geschicktes Angeln den heiß ersehnten Preis freilegen.

Space Bar an. Er erinnert sich daran, daß der Vertreter vorhin den Reparaturdienst bestellte und löst mit dem Schraubenzieher das Nummernschild dessen Wagens. Flugs ist dieses auf die gleiche Weise am eigenen Fahrzeug angebracht und der Reparaturdienst kurze Zeit später eingetroffen. Holen Sie nach der Zwischensequenz Delores in MetroPrime ab. In einer Action Sequenz muß man kurz darauf einige Wachen durch gekonntes Anklicken unschädlich machen.

Die Rebellenbasis

Sprechen Sie Major Benson an und passieren danach die linke Tür. Nach einem Gespräch mit dem Alien vor dem Cola-Automaten setzen Sie Ihren Weg nach Westen fort. Jetzt legt man sich auf der linken Pritsche nieder – als Floyd wieder erwacht, sind die Rebellen bereits aufgebrochen. Er versucht nun, durch die rechte Tür zu gehen, worauf SAM einige Patronen verschießt. Nehmen Sie die Hülsen an sich. Damit kann man sich am Cola- Automaten fünf Dosen ziehen. Mit dem Auto fliegt Floyd nun den OmniBrain-Komplex an.

Der OmniBrain-Komplex

Verschließen Sie alle Lüftungsschächte auf der Oberfläche und setzen Ihren Weg nach Osten fort. So erreicht der Held den Hintereingang. Nach dem Öffnen der Tür inspizieren er die andere Seite des Gebäudes. Die beiden Wachen am Haupteingang werden belauscht, bis Peg – der gelbe Roboter – beschließt, auf Patrouille zu gehen. Nun plaziert Floyd auf den fünf westlichsten Holzpfeilern die leeren Dosen und sucht abermals den Vordereingang auf. Diesmal ist Peg abgelenkt, und Sie schleichen sich mit dem Schraubenzieher in der Hand von hinten an. Ist er deaktiviert, schraubt man SAM auf und entnimmt ihm über eine genauere Betrachtung alle Platinen. Auch Peg wird näher inspiziert und alle Karten bis auf die Sicherheitsplatine entfernt. Setzen Sie SAMs Steckkarten jetzt nach dem folgenden Plan ein (ignorieren Sie den Steckplatz der Sicherheitskarte):

Bezeichnung	Adresse	Farbe
1	0000	Lila
2	1FFF	Weiß
3	3001	Gelb
4	5FFF	Grün
A	7003	Orange
B	9FFF	Blau
C	A110	Rot
D	CFFF	Grau

Den fertigen SAM schaltet man durch das »Benutzen«-Icon ein und schickt ihn danach durch den Haupteingang in den Komplex. Im Ankunftsraum ziehen Sie den Hebel ganz nach rechts und verschaffen Floyd so einen Zugang in den Lüftungsschacht. Nachdem der Schalter in seine ursprüngliche Position zurückgestellt wurde, kann der Außerirdische in den Schacht »hinabklettern«. Vom Startpunkt aus folgen Sie zunächst dem Weg und anschließend der nächsten Abzweigung nach links. So wird Floyd Zeuge des großen Showdowns zwischen SAM und dessen altem Widersacher. Nehmen Sie nach dem Gefecht SAMs letzte Worte entgegen und schalten ihn dann ab. Nun schnappt sich der Held die Granaten im linken Teil des Raumes, schraubt von den Überresten des Gegners eine Metallplatte ab und nimmt sich die Schlüsselkarte »Klasse B« aus der Jacke des Arbeiters. Mit dem Aufzug fahren Sie jetzt in die Abteilung, in der der Hirnschleim des OmniBrains hergestellt wird. Dort reden Sie den Arbeiter an und werfen danach einen Blick auf die Hirnmasse. Schließlich eignen Sie sich noch eine Probe an. Jetzt fährt man einen Stock tiefer in die Folterkammer. Unterhalten Sie sich mit dem alten Bekannten in der rechten Zelle und geben dem durstigen Rebellen rechts von Ihrem Gesprächspartner die Hirnprobe, woraufhin der einen Schlüssel rausrückt. Nun nach links laufen.

Um die beiden Folterknechte auszuschalten, muß man etwas hinterhältig vorgehen: Im Forschungs- und Testlabor schnappt sich Floyd den Feuerlöscher. Jetzt wird die Antimateriekugel ausgeschaltet und eingesteckt. Fliegen Sie zurück ins Hauptquartier der Rebellen und schließen Sie den Schrank neben dem Automaten mit Hilfe des eben erhaltenen Schlüssels auf. Das darin liegende Bungee-Seil wird eingesteckt. Wieder im Komplex, entert das Alien ein weiteres Mal den Lüftungsschacht und robbt vor, hoch, vor, rechts und vor.

Hier verbinden Sie das Seil mit der Kette. Im Saal mit der Hirnmasse verlassen Sie das Szenario nach rechts hinten und befestigen die herunterbaumelnde Kette am Stöpsel im Boden. Jetzt befestigt Floyd das Antimateriegewicht an der Kette und benutzt das Seil zweimal. Während Ihr Held nun eine Hand am Tau hat, schaltet er mit der anderen Hand die Kugel aus und katapultiert sich somit zum Schalter hinauf, der auch sofort umgelegt wird.

Suchen Sie das Zimmer – in dem der Kampf stattfand – wieder auf und stellen den Hebel auf »Saugen«. Auf der Planetenoberfläche frieren Sie Ihren flüssigen Kollegen Gardum mit dem Feuerlöscher ein und schieben ihn über das Loch im Boden. Nächster Halt ist wieder das Forschungslabor, wo man sich vergewissert, daß der rechte Lüftungsschacht geschlossen ist (ggf. per Knopfdruck schließen). Danach eine Ihrer Granaten auf die Puppen werfen. Wiederholen Sie dies solange, bis die Granate Gas ausströmt. Letzteres zieht in den Lüftungsschacht hinab und staut sich in der »Maintenance Area«. Erst jetzt begeben Sie sich abermals in das Lüftungssystem und suchen den Ventilator auf (vor, hoch, vor, links, vor). Floyd wendet die Metallplatte des Roboters auf diesem an und versiegelt somit den Abzug. Wird jetzt der Hebel auf »Blasen« umgestellt, fließt das Gas direkt in die Folterkammer hinein. Dort sind die Wachen nun ausgeschaltet und Sie können sich die Schlüsselkarte Klasse »A« von der Folterbank nehmen. Der Weg zum Tempel ist nun frei.

Hirnrissig

Im »Gotteshaus« nimmt Floyd das Buch an sich und schlägt die »Grenelon« Seite auf. Jetzt öffnet man die Kiste und nimmt die Axt heraus. Betrachten Sie das OmniBrain, und benutzen Sie anschließend die Axt darauf. Nach der Zwischensequenz »benutzen« Sie einfach Mayor Benson und danach das OmniBrain. In der Geheimkammer beäugt der kleine Held den Körper und steht im nachfolgenden Gespräch Rede und Antwort (2/1). Schließlich setzt sich Floyd an den Computer und macht aus der Diktatur des OmniBrains eine »floydsche Demokratie«.

(ps)



Flibbo findet es plötzlich alles andere als lustig, den Bösewicht zu spielen.



HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 335 555	24-Std.-Service	www.acclaimnation.com
Activision	siehe Bomico	–	www.activision.com
Adventure Soft	siehe Bomico	–	–
Ascaron	05241 966 933	Mo–Fr 14–17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 54 323	Mo–Fr 10–12, 13–18 Sa 10–18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 16 25 640	Mo–Do 9–12:30, 13:30–17 Uhr, Fr 9–12:30, 13:30–15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 965 110	Mo–Fr 9–18 Uhr	www.funsoft-online.com
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Sierra	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 45 08 888	Mo–Do 15–19, Fr 15:30–19:30 Uhr	www.bluebyte.de
BMG	0180 53 04 525	Mo–Fr 10–18 Uhr	www.bmginteractive.de
Bomico	06103 334 444	Mo–Fr 15–19 Uhr	www.bomico.de
Broderbund	0180 23 54 549	Mo–Fr 9–18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
Creative Labs	089 95 79 081	Mo–Fr 9–17:30 Uhr	www.creaf.com
Cryo	05241 953 539	Mo–Fr 18–20, Sa+So 14–16 Uhr	www.cryomaxupport.de
Disney Interactive	069 66 568 555	Mo–Fr 9–18, Sa 13–18 Uhr	www.disney.com
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	–	–
Eidos Interactive	0180 52 23 124	Mo–Fr 11–13, 14–18, Sa+So 14–16 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	02408 940 555	Mo–Fr 9:30 –17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	siehe Bomico	–	empire–us.com
Europress	siehe Bomico	–	www.europress.co.uk
Funsoft/Softgold	02131 965 111	Mo, Mi, Fr 15–18 Uhr	www.softgold.com
Gametek	02131 600 456	Mo–Fr 10–18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo–Fr 9–16 Uhr	www.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	siehe Bomico	–	http://gi.grolier.com
GT Interactive	040 27 855 306	Mo–Do 15–18 Uhr	www.gtinteractive.com
Harbro Interactive			HILFE@hiuk.com
Ikarion	0241 47 01 520	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	–	–
InerAct of Europe	04287 12 51 33	Mo–Fr 11–13 Uhr	www.interact-europe.de
Infogrames	0221 45 43 106	Mo–Fr 15–18 Uhr	www.infogrames.com
Interactive Magic	01805 221 126 (DM 0,48/min)	Mo–Fr 18–20, Sa+So 14–16 Uhr	www.imagicgames.com
Interplay	0211 52 33 222	24-Std.-Service	www.interplay.com
Interplay (ältere Spiele)	siehe Bomico	–	–
IONA	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Konami	069 950 812 88	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.konami.com
Linel	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo–Fr 8–17 Uhr (MEZ)	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 971 999	Mo–Do 17–19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	0043 36 87 24 147 (Österreich)	Di, Do 15–18 Uhr	–
Maxis	siehe Bomico	–	www.maxis.com
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Microprose	05241 946 480	Mo, Mi 14–17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft	089 31 761 810	Mo–Fr 8:30–17 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 52 51 199	Mo–Fr 8–18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15–18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Navigo	089 230 87 110	Mo–Fr 13–18 Uhr	www.navigo.de
Neo	0043 16 074 080 (Österreich)	Mo–Fr 10–16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Bomico	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom	–	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	–	www.playmatestoys.com
Psygnosis	01805 214 433	Mo–Fr 9–19 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sierra/Coktel	06103 994 040	Mo–Fr 9–19 Uhr	www.sierra.de
Sir–Tech	siehe Virgin	–	www.sir–tech.com
Software 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (DM 2,40/min)	Mo–Fr 11–13, 14–18 Uhr	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele bis 11/97)	05241 986010	Mo–Fr 11–13, 14–18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Bomico	–	–
TerraTec	02157 817 914	Mo–Fr 13–20 Uhr	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	–	www.trimarkint.com (?)
Ubi Soft	0211 338 0033	Mo–Fr 9–17 Uhr	www.ubisoft.de
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	–	www.velocitygames.com (?)
Viacom New Media	0130 820 115	Mo–Fr 8–17 Uhr (MEZ)	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 391 01 300	Mo–Do 15–20 Uhr	www.vie.com
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	–	www.vsv.com
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Vobis	0190 787 776 (DM 2,40/min)	Mo–Fr 7–22 Uhr	www.vobis.de
Warner Interactive	siehe GT Interactive	–	www.netcatalogs.com: 8210/cdrom_Home.html (?)



KOMPLETTLÖSUNG:

MONKEY ISLAND 2

Piratenduell

Auf der CD-ROM von PC Player plus finden Sie diesen Monat die Vollversion des klassischen LucasArts-Adventures »Monkey Island 2«. Wer bei diesem Edel-Oldie hängenbleibt, kann gleich in der Lösung spicken.

Reichlich knackige Rätsel gilt es in »Monkey Island 2« zu lösen, bis Pirat Guybrush Threepwood endlich mit seiner Liebsten dem Sonnenuntergang entgegensegeln kann. Damit Sie den Einsatz der »Rattenfalle« oder das spannende Finale nicht versäumen, verraten wir auf diesen Seiten den Lösungsweg.

Teil 1: Das Largo Embargo

Zuerst nehmen Sie die Schaufel vom Schild und lassen sich von Largo ärgern. Nach dieser Demütigung schleicht sich Guybrush Threepwood zu Wally, nimmt ein Blatt Papier und klaut ihm sein Monokel (nachdem es der kleinwüchsige Kartenleser auf den Tisch gelegt hat). Bei den drei fröhlichen Piraten angelangt, nimmt Guybrush den Eimer und schlüpft durch das Außenfenster in die Küche, wo das Messer in seine Taschen wandert. Mit diesem schneidet man das Seil im Hotel durch und nimmt die Käsereste aus dem Futtertrog. Den nächsten Halt stellt das Zimmer von Largo dar, wo das Toupet entwendet wird. Bewaffnet mit Haarersatz und Käse stapft Ihr wackerer Held zum Sumpf und rudert mit dem Sarg zur »Schädelhütte«. Hier nehmen Sie den Faden und plauschen mit der Voodoo-Meisterin, der Sie das Toupet andrehen. Nun macht man sich auf, die restlichen Zutaten zu besorgen.

Buddeln Sie mit der Schaufel auf dem Grabhügel im Friedhof nach den Überresten von Largos Großvater. Um eine Körperflüssigkeit vom grausamen Largo zu erhaschen, geht Guybrush zur Bar und fragt den Inhaber nach geschäftlichen Dingen. Jetzt wird das Papier mit Largos Spucke an der Wand benutzt. Da ein Kleidungsstück des Unterdrückers benötigt wird, füllen Sie den Eimer mit Sumpf-Schlamm. Diesen stellt der tapfere Pirat auf die Hotelzimmertür und versteckt sich hinter der Garderobe. Hurtig folgt man Largo zur Wäscherei. Zurück in Largos Raum finden Sie hinter der geschlossenen Tür den Wäscherei-Zettel, mit dem Sie die Kleidung abholen. Nun bringt man alle gesammelten Utensilien zur Voodoo-Magierin und erhält die benötigte Puppe samt Nadeln. In Largos Zimmer benutzten Sie die Stecknadeln mit der Stoffpuppe.

Nachdem Seeräuber Threepwood den bösen Buben ausgiebig gequält hat, muß er von der Insel verschwinden. Verständlicherweise wird dazu Geld benötigt.

»Ich könnte als Küchenjunge arbeiten«, denkt sich Guybrush und schleicht zu den drei Piraten. Flugs basteln Sie aus der geöffneten Schachtel eine Falle. Nun legt man die Käsereste hinein und stützt die Klappe mit dem Stock – den man am Strand findet – ab. Jetzt muß nur noch der Faden am Holzast befestig werden. Wenn die Ratte an dem Köder knabbert, ziehen Sie aus einiger Entfernung an der Leine. Klappe zu, Ratte tot.

Laufen Sie in die Küche und werfen den Nager in den Kochtopf. Dann muß nur noch der Barkeeper nach einem Eintopf gefragt werden. Den angebotenen Job nimmt man natürlich an und verläßt die Küche gleich wieder auf altbekanntem Weg. Danach heißt es auf zu Kapitän Dread an die südwestliche Inselspitze. Als Ersatz für den Talisman gibt man Dread das Monokel.

Teil 2 : Die vier Kartenteile

Auf dem Schiff nehmen Sie das Papageien-Futter und fahren zuerst nach Booty Island. Im Laden kauft Guybrush das Nebelhorn, die Säge sowie das Schild. An dem nun freiliegenden Haken hängt man das Papageienfutter auf und kauft den Spiegel. Bevor Pirat Threepwood nach Phatt Island aufbricht, nimmt er noch ein Flugblatt von Kapitän Kate mit.

Im Gefängnis von Phatt Island

Zunächst ziehen Sie die Matratze weg und benutzen den Stock mit den Knochen des etwas mageren Zellennachbarn. Dem Hund werden die sterblichen Überreste zugesteckt – Lohn ist der Zellenschlüssel. Mit diesem ist es kein Problem zu flüchten. Allerdings müssen Sie vorher die beiden Umschläge aus dem Regal nehmen und öffnen. Draußen benutzt man das Flugblatt mit dem Poster und geht zur Gasse.

Sodann folgt Guybrush dem Gewinner und klopft – nach dessen Abwesenheit – an der Tür. Fragen Sie nach der nächsten Zahl. Das Paßwort ist immer jene Zahl, die von der haarigen Hand beim jeweiligen Versuch als erstes mit den Fingern angezeigt wird. Nachdem Sie die Gewinnzahl erfahren haben versuchen Sie Ihr Glück am Rad. Als Preis nimmt man die Einladung zu Elaines Faschingsfete an sich.

In der Bibliothek öffnen Sie den Leuchtturm und entwenden die Linse. Bei der Inhaberin besorgt sich der eifrige Pirat einen Ausweis und leiht sich die Bücher »Berühmte Untergänge«, das »Voodoo-Kochbuch« sowie einen beliebigen anderen Schinken aus. Nun heißt es auf zum Haus des Gouverneurs.

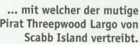
Der Wache schwatzt man ein Feuer in der Küche auf. Anschließend vertauschen Sie das beliebige Buch mit dem Wälzer der auf dem Bett liegt. Nun hetzt der wackere Freibeuter zum Gefängnis, befreit Kate und krallt sich den Umschlag. Am Pier wetten Sie mit dem Angler und fahren nach Booty Island.

Booty Island

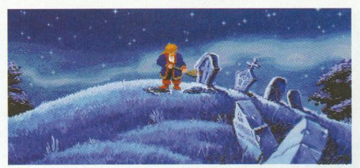
Im Kostümladen zeigt Threepwood die Einladung vor und grapscht das Kleid. Nun gehen Sie zum Haus der Gouverneurin und nehmen das Kartenstück von der Wand. Fortuna ist Guybrush nicht hold: Bei mehrmaligen Versuchen die Karte zu nehmen, fliegt diese weg. Also



Aus handverlesenen Zutaten bereitet die Voodoo-Magierin eine feine Puppe ...



... mit welcher der mutige Pirat Threepwood Largo von Scabb Island vertreibt.



schleicht sich der Held wieder hinaus, entführt den Hund und geht hinters Haus. Dort scheppert man zweimal mit der Mülltonne und flüchtet um das große Gebäude herum. Dann eilen Sie durch die Tür und lassen den Fisch mitgehen. Bevor man nach Scabb Island fährt, entwendet man noch das Ruder aus Elaines Zimmer.

Scabb Island

In der Bar stecken Sie die Banane aus einem der Umschläge auf das Metronom und klauen den Affen Jojo. Beim Barkeeper bestellt Guybrush Threepwood einen »Dotterbart's Liebling« sowie einen »Blauwahl Deluxe«. Die beiden Drinks mischen Sie dann (benutze gelber Drink mit blauer Drink). Dem behinderten der drei Piraten bei der Wäscherei sägt man das Holzbein ab und geht zum Tischler. Dort klaut der Freibeuter die nützlichen Nägel und den Hammer.

Booty Island

In »Stan's Gebrauchtsarg-Shop« lassen Sie sich einen Sarg vorführen. Um Stan »festzunageln« benutzt Guybrush die Nägel mit dem Holzsarg. Bevor Sie zum Spuckwettbewerb weiter rechts gehen, nehmen Sie den Gruftschlüssel mit. Beim Wettbewerb pustet man einmal kräftig ins Nebelhorn und vertauscht – wenn keiner guckt – schnell die Fähnchen (benutze Flagge). Nachdem Sie den grünen Drink geschlürft haben, versuchen Sie sich als Spuckmeister. Den verdienten Pokal verkauft Threepwood im Laden.

Phatt Island

Am Pier zeigt man dem Angler den Fisch.

Booty Island

An der Klippe in Booty Island »angelt« sich Threepwood die Karte und geht anschließend zum großen Baum. Dort benutzt er das Ruder mit dem Loch. Guybrush – selbständig wie er ist – hat das Lied auf dem bespuckten Papier mitgeschrieben. Nun lassen Sie das Ruder beim Zimmermann von Scabb Island reparieren. Mit dem verstärktem Paddel versuchen Sie Ihr Glück erneut. Auf dem Ruder stehend nimmt man die Planke und steckt diese in die Ausbuchtung. Wiederholt man das, ist der Held bald oben angelangt. Da Elaines Hund deren Sachen sofort erschnüffelt, läßt Guybrush ihn auf den Kartenhaufen los. Das erste Kartenstück haben Sie nun ergattert.

Unter Wasser

Bevor man bei Kate ein Schiff chartert nimmt man das Teleskop mit. Als Koordinaten gibt der tapfere Pirat diejenigen an, die im Buch »Berühmte Untergänge« stehen (33N, 85W). Hier taucht er, nimmt den Affenkopf und zieht am Ankerseil.

Booty Island

Im Souvenir-Laden tauschen Sie den Affenkopf gegen das zweite Big Whoop-Kartenstück.

Phatt Island

Rechts vom Wasserfall führt ein Weg zu einer Pumpe. Dort benutzt man Jojo mit dieser und geht durch die neu entdeckte Höhle. Dem Besitzer des Häuschens sagen Sie: »Ich bin Guybrush Treepwood, stirb«. Während der Herr des Hauses gerade abwesend ist, kippt Threepwood den Grog in einen Baum und füllt den Krug mit dem »Beinahe-Grog« aus Kates Umschlag. Dann setzen Sie den Spiegel in den Rahmen ein und öffnen die Fensterblende.

Wenn man nun das Teleskop mit der Statue außerhalb des Hauses benutzt, fällt der Lichtstrahl auf einen Stein, den man sofort drückt. Im unteren Raum befindet sich das dritte Kartenstück.

Scabb Island

Auf dem Friedhof öffnet Freibeuter Guybrush die Gruft mit Stans Schlüssel. Der vordere linke Sarg mit dem Zitat »Glück ist eine warme Seekuh« gehört Rapp Scallion. Von ihm nimmt man etwas Asche mit und rudert zur Voodoo-Magierin. Dort nehmen Sie das »Asche-zu-Leben-Pulver« aus dem Schrank. Wieder in der Gruft streut man das Pülverchen über Rapps Asche. Sie bieten ihm an nach dem Gas zu sehen. Daraufhin öffnet man mit dem Schlüssel die Hütte am Strand, stellt das Gas ab (drücke Regler) und geht wieder zu Rapp. Nach erneuter Wiederbelebung erhält Guybrush das vierte und letzte Kartenstück. Nun gibt er Wally die Linse (als Ersatz für das Monokel) sowie die zerstückelte Karte. Jetzt holt man die gewünschten Sachen von der Voodoo-Dame. Da Wally entführt wurde, steigen Sie mutig in die Kiste am Sumpf.

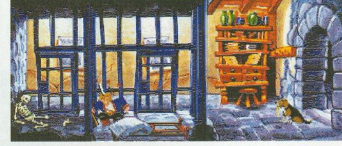
Teil 3: Le Chucks Festung

Ganz rechts befindet sich Wally im Gefängnis. Im hinteren Tunnel drückt Threepwood immer das »Knochending«, bei dem die Gebeine genau mit den ersten Strophen des Liedes übereinstimmen. Das Lied findet man auf dem bespuckten Papier. Nach einiger Zeit finden Sie eine große Tür, bei der Sie die kleinere, innere öffnen. Achtung: Das funktioniert nur, wenn man den richtigen Weg gegangen ist. Im folgenden Raum nimmt Guybrush den Gefängnisschlüssel.

Gefangen

Während der tapfere Pirat an seinen Ketten baumelt, nimmt er einen Schluck vom grünen Drink und spuckt gegen das Schild rechts. Nach einigen Versuchen trifft er die Kerze. Nun muß nur noch das Streichholz angezündet werden, um Sie mit Karacho auf die nächste Insel zu katapultieren.

Auf dem unheimlichen Friedhof müssen Sie nach Überresten von Largos Großvater buddeln.



Das Handwerk des »Knochenspringens« beherrscht unser kluger Freibeuter nicht ganz so gut.

Teil 4: Dinky Island

Am Strand nehmen Sie die Flasche, das Brecheisen und das Martini-Glas. An der Dschungel-Gabelung biegt Threepwood links ab, zerbricht die Buddel mit dem Brecheisen und schneidet mit der zerbrochenen Flasche den Beutel auf. Nun nimmt man noch die »Cracker-Mischung« mit und geht zurück zum Strand. Brechen Sie das Faß mit der Stange auf und füllen das Glas mit Meerwasser. Dieses kippt man in die Destillerie und vermischt es mit der »Cracker-Mischung«. Die drei Kekse gibt der wackere Pirat dem Papagei und merkt sich seine Worte: Gehe nach Osten vom Teich zum Dinosaurier. Gehe nach Norden vom Dinosaurier zum Steinhaufen. Gehe nach Osten von den Steinen zum »X«. Mit dieser Wegbeschreibung ist es kein Problem das wichtige »X« zu finden.

Beim Teich nehmen Sie das Seil, brechen die Kiste mit dem Eisen auf und schnappen sich das Dynamit. Nun gräbt man mit der Schaufel auf dem großen »X«. Den Zement sprengen Sie mit dem Dynamit weg (vorher mit Streichholz anzünden). Nun verbinden Sie das Seil mit dem Brecheisen und werfen dieses gegen die Metallstangen an der Decke.

Der dunkle Keller

Jetzt betätigt Threepwood den Lichtschalter. Als nächstes versucht man eine »LeChuck-Voodoo-Puppe« zu basteln. Im »Erste-Hilfe-Zimmer« nehmen Sie die Spritze aus der Schublade, die Handschuhe aus dem Mülleimer und den Schädel vom Skelett. Aus dem Raum mit den vielen Kisten nimmt Guybrush einen Luftballon, eine Puppe und das Malzbier mit. Beim Grog-Automaten drückt er die Münzrückgabe. Wenn sich LeChuck nach der Münze bückt, klauen Sie ihm die Unterwäsche. Außerdem füllen Sie den Luftballon und die beiden Handschuhe mit Helium (dadurch kann man später den Aufzug benutzen). Bei der nächsten Begegnung mit LeChuck gibt man ihm das Taschentuch von Stan. Nun gehen Sie in den Aufzug und warten. Wenn LeChuck abermals erscheint, ziehen Sie am Hebel. Die dabei ausgerissenen Bartstücke, die Unterwäsche, das Taschentuch und der Schädel werden mit der Puppe in die Voodoo-Tüte gepackt. Wenn der böse Bube erscheint, benutzen Sie die Spritze mit der Voodoo-Puppe und verfolgen ihn. Zuletzt reißt Guybrush ihm ein Bein ab und genießt den herrlichen Abspann. (ps)

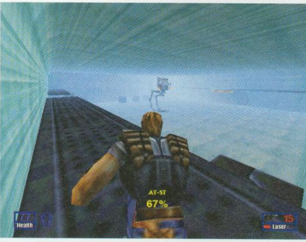
AUF DER CD-ROM

... der Plus-Ausgabe finden Sie die Vollversion von Monkey Island 2.

LANGE SCHATTEN

ENDGEGNER-TAKTIKEN FÜR SHADOWS OF THE EMPIRE

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe beim Suchen der Challenge Points geholfen haben, geht es diesmal den Obergegnern an den Kragen.



Nachdem Sie die Unverwundbarkeits-Kapsel aufgenommen haben, ducken Sie sich an Ort und Stelle und fügen dem AT-ST möglichst viel Schaden zu.

Mittels dieser kleinen Sammlung an Lösungsvorschlägen für die insgesamt sieben großen Feinde dürfte es Ihnen – dank Christian Giegerich – nicht mehr allzu schwer fallen, das Imperium zu besiegen.

Level 2 (Flucht von Echo Basis): Der AT-ST

Um den stählernen Riesen zu bewältigen, bleiben Sie im Gang hinter dem Zugang stehen und warten, bis er sich in die andere Richtung wendet. Jetzt schnellt Dash Rendar aus seinem Versteck hervor und schießt auf das Cockpit des Roboters. Dies schadet ihm natürlich wesentlich mehr als ein Treffer an den Beinen.

Kopfgeldjäger Boba Fett

Level 4 (Old Mantell): IG-88

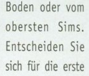
Bei dem flinken IG-88 ist ständige Bewegung essentiell. Während man nun taktisch klug Haken schlägt, ballert man mit Hilfe der Seekers die böse Maschine schnell ins Jenseits. Kleiner Tip: Holen Sie sich die Challenge Points nur, wenn Sie sich in guter Verfassung befinden. Um letztere aufzubessern, sammelt Dash die – auf den Plattformen verteilten – Medipacks und Munitionspäckchen ein.

Level 5 (Raumhafen Gall): Boba Fett

Auch hier verweilen Sie nicht lange auf einem Fleck, da Boba ständig Seekers auf Sie abfeuern wird. Um diesen auszuweichen, fix nach links oder rechts rennen. Der Einsatz des Jetpacks ist zum Finden der heilenden Packungen unvermeidlich. Ganz oben wartet sogar ein Extraleben auf Sie. Um den Bösewicht kalt zu stellen, lassen Sie sich auf einer der Ebenen nieder und halten nach Ihrem Widersacher Ausschau. Fliegt dieser direkt auf den Spieler zu, läuft der Held zum anderen Ende der Plattform. Von dieser Position aus läßt sich Boba eine volle Breitseite verpassen. Doch bereits wenige Schüsse später hebt der Feind wieder ab. Nun hastet Dash zum anderen Ende der Ebene und dreht sich um. Boba steht Ihrem Helden wieder gegenüber. Nach ein paar fein gezielten Salven, wiederholen Sie diesen Vorgang und besiegen den dunklen Kopfgeldjäger erfolgreich.

Level 5 (Raumhafen Gall): Slave 1

In diesem Kampf darf Dash endlich zeigen, wie er mit der Pulse Cannon und den Seekers umgehen kann. Die »Slave 1« attackiert der tapfere Held entweder vom Boden oder vom obersten Sims. Entscheiden Sie sich für die erste Taktik, muß sichergestellt sein, daß Sie sich unter dem Hangartor befinden und nach oben sehen. Dash wird bei dieser Aktion zweifelsohne mehrere Leben einbüßen. Weichen Sie auf jeden Fall sofort aus, wenn sich das Raumschiff genau vor Ihnen befindet.



Level 7 (Suprosa): Loader Droid

Sliden Sie sofort mit »ALT« in eine Ecke und bombardieren den Roboter mit Ihrem Laser. Kommt der Druide Dash zu nahe, gleitet er um seinen Gegner herum in die gegenüberliegende Ecke des Raumes und zieht erneut seine Laserwaffe.

Der Prinz fordert zum Kampf

Level 8 (Kanalisation): Die Riesen-Dionaga

Ihr Hauptziel ist das Auge. Treffen Sie dieses einige Male, zieht es sich nach unten zurück.

Die beste Methode ist, möglichst nahe an der Wasseroberfläche zu bleiben, nach unten zu sehen und kräftig auf das Sehorgan zu schießen. Ab und an wirft Dash einen Blick nach vorne, um eventuell angreifende Tentakel abzuwehren. Ist der Endgegner erledigt, wartet man, bis das kühle Naß abgelassen ist und fliegt mit dem Jetpack durch die Öffnung in der Decke.

Level 9 (Xizoris Palast): Der Gladiator

Phase 1: Der ganze Roboter

Halten Sie Abstand und verteidigen Sie sich nur mit dem Laser. Kommt die tödliche Maschine trotzdem zu nahe, rennt man zum anderen Ende der Halle. Im Grundegenommen ist hier die gleiche Taktik wie beim Loader Droid anzuwenden.

Phase 2: Der Oberkörper

Wechseln Sie die Ansicht so, daß Sie Dash von oben sehen. Nun läuft man das Labyrinth ab und sammelt sämtliche Extras ein. Schweben Sie mit dem Raketenrucksack auf die mittlere Plattform und wechseln in die Ego-Perspektive zurück. Am besten mit der Pulse Cannon oder mit den Seekers auf den Oberkörper feuern.

Phase 3: Der Kopf

Dieser ist relativ schwach, aber sehr schwer zu treffen. Zu diesem Zweck setzt der mutige Held seine ganze Munition ein, um seinem Feind den Garaus zu machen. Mangelt es Ihnen an Leben, versuchen Sie, in vorherigen Leveln noch einige Challenge Points zu finden. Am Ende einer Mission wird dies stets mit Bonusleben belohnt. (ps)


Um IG88 klein zu kriegen, müssen Sie stets in Bewegung bleiben. Mit dem Roboter ist bestimmt nicht zu spaßen.

Zum Glück ist dieser Feind noch relativ einfach zu besiegen.



Klein & fein



Dieses Monster ist eines Ihrer Gegner.

Jedi Knight

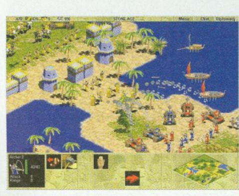
Dank unseres Lesers Björn Rennhak präsentieren wir Ihnen nun die restlichen »Jedi Knight« Cheats.
Die Codes »whiteflag« und »jediwannabe« schalten Sie durch eine Leerstelle gefolgt von einer 1 oder 0 ein oder aus.

Cheat	Wirkung
whiteflag	Erschafft eine Artefakt-Intelligenz
deeznuts	Erhöht die Stufe Ihrer »Force«.
jediwannabe	Unsterblichkeit
racconking	Gibt Ihrem Helden alle »Force«-Fähigkeiten, der guten, bösen und neutralen Seite
imayoda	Sie erhalten die Eigenschaften der guten Seite
sithlord	Sie erhalten die Eigenschaften der bösen Seite
585lvr	Zeigt die ganze Map

Age of Empires

Die wilden Kämpfe um Macht und Reichtum gehen so manchem Spieler nicht so ganz leicht von der Hand. Wie wäre es also mit einem Cheat, der den Feind ratzekahl von der Landschaft verbannt?

Cheat	Wirkung
DIEDIEDIE	Alle gegnerischen Einheiten sterben
RESIGN	Spiel beenden
HARI KIRI	Selbstmord
PEPERONI PIZZA	1000 Nahrungseinheiten
WOODSTOCK	1000 Holz
COINAGE	1000 Gold
QUARRY	1000 Steine
REVEAL MAP	Gesamte Karte wird sichtbar
NO FOG	Kriegsnebel verschwindet



Mit den Cheats in Age of Empire erhalten Sie 1000 Holzeinheiten.

Hercules

Götter haben es manchmal nicht leicht. Etliche Feinde wie Minotauren oder gefährliche Steinvögel wollen aus dem Weg geräumt werden. Folgende Paßwörter vereinfachen erheblich den Heldenalltag.

Schwierigkeitsgrad: Einfach

Level	Code
Jungfrauenrettung für Anfänger	Münze, Helm, Hydra, Blitz
Der Heldenparcours	Hercules Kopf, Medusa, Pegasus, Pegasus
Wald der Zentauren	Blitz, Münze, Blitz, Bogenschütze
Theben erleben und sterben	Bogenschütze, Gladiator, Hydra, Blitz
Theben erleben und sterben 2	Blitz, Minotaur, Medusa, Münze
Tal der Hydra	Pegasus, Münze, Blitz, Bogenschütze
Die Grotte der Medusa	Nessus, Helm, Gladiator, Blitz
Kampf dem Zyklopen	Pegasus, Nessus, Nessus, Hydra
Der Flug der Titanen	Pegasus, Pegasus, Helm, Münze

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Level	Code
Junfrauenrettung für Anfänger	Gladiator, Minotaur, Gladiator, Medusa
Der Heldenparcours	Hydra, Medusa, Münze, Medusa
Wald der Zentauren	Nessus, Hercules Kopf, Minotaur, Bogenschütze
Theben erleben und sterben	Nessus, Münze, Hydra, Hercules Kopf
Theben erleben und sterben 2	Gladiator, Hydra, Bogenschütze, Gladiator
Tal der Hydra	Münze, Helm, Münze, Gladiator
Die Grotte der Medusa	Bogenschütze, Pegasus, Bogenschütze, Nessus
Kampf dem Zyklopen	Helm, Pegasus, Hercules Kopf, Bogenschütze
Der Flug der Titanen	Gladiator, Münze, Münze, Blitz

Quake 2

Unser Leser Björn-Bengt Holze spielte eifrig und schickte uns sogleich die Cheats zu ids »Quake 2«. Damit Sie nicht den üblen Schurken in den futuristischen Gewölben verfallen, werfen Sie doch mal einen Blick in die folgenden Zeilen.

Cheat	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
noclip	Sie können durch Wände gehen
impulse 9	Sie bekommen alle Waffen und alles Mana
impulse 35	Entfernt alle Monster
impulse 36	Stoppt alle Feinde
impulse 37	Macht die Feinde wieder beweglich
impulse 43	Sie bekommen alle Waffen, Gegenstände und Mana
restart	Startet den Level neu
give h X	Anstatt des »X« eingeben, wieviel Health Sie wollen (bis 999)

Little Big Adventure 2

Der kleine Held Twinsen hat bei seinem Kampf gegen den bösen Dr. Funfrock und den Außerirdischen allerhand zu tun. Nichts erfreut mehr, als ein geschenktes Kleeblatt oder etwas Geld.
Drücken Sie die Escape-Taste, um ins Menü zu gelangen, und geben Sie die Codes ein. (ps)

Cheat	Wirkung
LIFE	Volle Lebensenergie
MAGIC	Volle Magie
FULLl	Volle Lebensenergie, Magie and Kleeblätter
GOLD	50 Goldstücke
SPEED	Frame Rate
CLOVER	Kleeblatt
BOX	Kleeblatt-Box
PINGOUIN	Meca-Penguin



Jetzt schnell »life« eingeben, und auf in den Kampf.

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

DirectX-Blues

Beim Versuch die neue DirectX-5-Version von Eurer Heft-CD zu installieren erhielt ich die Meldung, daß der vorhandene Treiber meiner Grafikkarte (Matrox Mystique) vom Installationsprogramm nicht erkannt wurde. Das Programm empfahl mir, den neuen DirectX-Treiber nicht zu installieren, was ich auch nicht tat. Nach dieser unvollständigen Installation wußte ich nicht, ob ich nun DirectX 5 installiert hatte oder nicht. Also probierte ich die Incubation-Demo von der CD 11/97 aus. Obwohl diese DirectX 5 voraussetzt, läuft sie mit dem alten Treiber einwandfrei. Wie kann das sein? *(Robert Y.)*

Schön, daß auch mal Leser nachfragen, wenn sie keine Schwierigkeiten haben. Wenn DirectX (egal welche Version) einen Treiber als »Nicht authentisiert« einstuft, bedeutet das nicht, daß der Treiber nicht für DirectX tauglich ist. Das heißt lediglich, daß sich die Hersteller der Karten dem Lizensierungs-Prozeß von Microsoft nicht gefügt haben. Der Treiber kann trotzdem prima funktionieren. Solange alles läuft: wunderbar. Erst wenn es Probleme gibt, tauschen Sie den vorhandenen Treiber gegen den von DirectX aus. Generell sollte man immer zunächst die Treiber des Herstellers benutzen. Die sind meistens neuer als die von Microsoft bei DirectX 5 mitgelieferten Versionen.

Die Treiber der Matrox-Grafikkarten zeigen erfreulicherweise die installierte DirectX-Version an.

DirectX 5 zeichnet sich außerdem nicht nur durch neue Treiber, sondern durch einen ganzen Haufen DLLs aus, die in das System-Verzeichnis von Windows 95 kopiert werden und von den Spielen dann benutzt werden. Meistens arbeiten Treiber für DirectX 2 oder 3 auch wunderbar mit DirectX 5 zusammen.

Im Falle der Matrox-Karte kann man sehr schön nachprüfen, welche DirectX-Version installiert ist: Klicken Sie rechts auf den Desktop, und wählen Sie »Einstellungen«. Dann klicken Sie auf den Reiter »Informationen«. In der letzten Zeile zeigt der Matrox-Treiber nun unter »Microsoft DirectX-Version:« an, welches DirectX installiert ist.

Bildschirm flackert

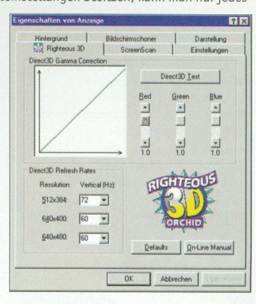
Ich habe zu meiner Matrox-Mystique-Karte eine Diamond »Monster 3D« gekauft. Das Gespann funktioniert perfekt, aber jetzt kommt der Hammer: Wenn ich unter Windows 95 munter herumklicke, dann verschwindet das Bild immer für ein paar Sekunden. Der Monitor wird einfach einen Moment schwarz. Was kann ich da tun? *(Steve Mittag)*

Genau diesen Effekt hatten wir ebenfalls schon einmal in der Redaktion in Verbindung mit einer Mystique-Karte. Wir konnten ihn nur dadurch beseitigen, indem wir das Board gegen ein anderes austauschten. Unsere Karte schien defekt zu sein. Durch den Einbau der anderen Karte scheint Ihre Mystique einen Defekt bekommen zu haben. Das kann durch statische Entladungen passieren. Sie bekommen das Flackern also nur durch einen Umbau weg.

Zu hell, zu dunkel

Ich kaufte mir vor kurzem die »Monster 3D« von Diamond und habe jetzt habe folgendes Problem: Bei Spielen, die speziell für den Voodoo-Chipsatz geschrieben sind (»Formel 1«, »Descent 2: Destination Quartzone 3D«, »Terracide«) ist eine Gamma-Korrektur mit der Einstellung 1,0 zu dunkel (siehe auch PC Player 5/97). Bei »X-Wing vs. Tie Fighter« war diese Einstellung aber genau richtig, mit der Standardeinstellung von 1,7 dagegen zu hell und verwaschen. Wie kann ich das ändern? *(Stefan Lutz)*

Leider ist daran nichts zu ändern. Wenn die Spiele keine Helligkeits- oder Kontrasteinstellungen besitzen, kann man nur jedesmal den Monitor anders einstellen oder eben die Gammakorrektur der 3Dfx-Karte ändern.



Bei einer 3Dfx-Grafikkarte kann man die Gammakorrektur im Treiber einstellen. Leider muß diese für verschiedene Spiele angepaßt werden.

Schneller als erlaubt

Zu dem Thema Prozessoren-Übertaktung habe ich folgende Frage: Ich habe ein Motherboard mit einem AMD K6/233, das momentan auf 233 MHZ und 3,2 Volt gejumpert ist. Da das Board aber 300 MHz Takt aushält, habe ich vor, den 233er auf 266 MHz zu übertakten. Hält der Prozessor das die nächsten drei Jahre aus? *(Oliver Ebert)*

PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen! Alle Fachbegriffe werden mit Super-Randnotizen sofort erklärt. Verständliche und direkt umsetzbare Anleitungen und Workshops, aktuelle Tests und jede Menge Tips+Tricks helfen Ihnen, Ihren PC optimal einzurichten und einzusetzen. Und das zum supergünstigen Abonnement-Preis:

- ▶ **PCgo! ohne CD nur DM 52,80**
- ▶ **PCgo! mit CD nur DM 103,20**

SCSI?
MMX?
Remote?
DMA?
HTML?
DirectX?
Internet?



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Das erste Heft kommt gratis!

Ja, ich möchte die nächste Ausgabe von **PCgo!** wie angekreuzt **gratis testen.** Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD) bzw. DM 103,20 (mit CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

❑ Ich möchte **PCgo! ohne CD** testen ❑ Ich möchte **PCgo! mit CD** testen

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

❑ Bequem durch Bankeinzug ❑ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift 2. Unterschrift CPP 81

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN: TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Den K6/233 könnte man nur dadurch übertakten, indem man den Bustakt von 66 MHz auf 75 MHz stellt. Da der K6/233 den externen Takt mit 3,5 multipliziert, käme man so auf 262,5 MHz (75 MHz mal 3,5). Andererseits ist aber fraglich, ob das auch die eingesteckten PCI-Karten mitmachen. Denn der PCI-Bustakt ist bei fast allen Motherboards die Hälfte des externen Prozessortaktes. Der PCI-Bus liefe dann nicht mehr mit 33 sondern mit 37,5 MHz. Es gibt zwar Boards, bei denen man den PCI-Bustakt unabhängig vom externen Prozessorentakt einstellen kann, diese sind aber selten.

Außerdem verbraucht der K6/233 ohnehin schon viel Strom. Bei einer weiteren Übertaktung könnte sich nicht nur der Prozessor überhitzen, wodurch er keinesfalls drei Jahre hält. Obendrein werden auch die Spannungswandler des Motherboards in Mitleidenschaft gezogen. Aus diesen Gründen raten wir dringend von einer Übertaktung des schnellsten AMD-Geschosses ab.



Spiele wie Shadows of the Empire benötigen unbedingt eine Grafikkarte mit 3Dfx-Chipsatz und laufen nicht auf anderen 3D-Karten.

3Dfx benötigt

In Eurer Ausgabe 11/97 habt Ihr dem Spiel »Shadows of the Empire« mehrere Seiten gewidmet und auch »Jedi Knight« wurde angekündigt. Beide Titel interessieren mich sehr, nur benötige ich eine 3Dfx-Karte um sie zu spielen. Kann ich diese auf meinem PC (Pentium/133, 32 MByte RAM, Matrox Mystique 2 MByte) auch ohne 3Dfx-Karte spielen, oder sollte ich mir eine Zusatzkarte wie die »M3D« von Matrox kaufen?

(Justin Peach)

Spiele für 3Dfx laufen ausschließlich auf Karten mit eben diesem Chip. Im Moment sind das die »Monster 3D« von Diamond, die »Righteos 3D« von Orchid, die »Dynamite 3D« von Hercules, die »Maxi Gamer Fx« von Guillemont sowie die »Highscore 3D« von Miro. Alle anderen Karten (so auch die »Mystique« oder die »M3D«) unterstützen die Spiele nicht. Achten Sie bei einem Kartenkauf also auf Stichworte wie »3Dfx«, »Voodoo«, »Rush« oder »GLide«. Eine Ausnahme bildet das obengenannte Spiel »Jedi Knight«, das auch ohne eine 3Dfx-Karte auskommt. Allerdings verschlingt das viel Rechenpower, so daß das Spiel auf Ihrem System nur bei niedriger Auflösung laufen dürfte.

Benchmark zu langsam

Ich habe einen K6/200-Prozessor von AMD, dem 64 MByte RAM und eine Elsa »Winner 2000 AVI« mit 4 MByte RAM zur Seite stehen. Eben diese Grafikkarte macht mir Probleme, denn Euer Benchmark-Test unter Windows 95 kommt gerade einmal auf den Wert von 8,5. Kann ich die Karte aufrüsten beziehungsweise welche Karte ist für Spiele besser?

(Jürgen Rosenbaum)

Theoretisch ist ein Wert von 8,5 schon ganz ordentlich, bedenkt man, daß hier der Prozessor des PCs die ganze Arbeit leisten muß. Wir hatten schon Gespanne, die auf einen Wert von 1,5 kamen. Aus unserer Sicht empfiehlt sich nicht zuletzt wegen des Software-Angebots eine Karte mit einem 3Dfx-Chipsatz. In der nächsten Ausgabe widmen wir uns ausführlich diesem Thema. Eine Aufzählung der aktuellen 3Dfx-Karten finden Sie weiter unten im Beitrag »3Dfx benötigt«.

Monitorflimmern

Ich habe ein großes Problem mit Spielen, die unter Windows 95 laufen. Bei »Atomic Bomberman« flackert mein Monitor fast immer, bei »Need for Speed 2« manchmal und bei »Virtua Fighter 2« zumindest bei den Startmenüs. Ich habe auch die richtige Auflösung eingestellt, und der Monitor läuft unter Windows als »Standard-VGA 640x480«. Kann man hier irgendwie Abhilfe schaffen, oder muß ich mir einen neuen SVGA-Monitor zulegen?

(Manfred Hechtl)

Hier kommen sie um einen neuen Monitor nicht herum. Allerdings hat das etwas mit der Bildwiederholfrequenz zu tun, also der Geschwindigkeit, in der Ihr Monitor die Einzelbilder der Grafikkarte darstellen kann. Vielfach schalten die Spiele in Modi mit 75 Hertz. Wenn Ihr Monitor nur 60 Hz darstellen kann, ist er damit überfordert und Sie sehen nur ein flimmerndes Bild. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

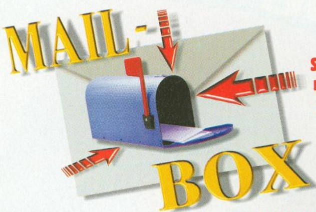
Achtung: neue Adresse:

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Per E-Mail erreichen Sie uns unter:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com
Ab Dezember neue E-Mail-Adresse: PCPttreff@aol.com

Bitte hängen Sie an den Text keine Dateien an!
Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge mit.



Ab sofort überall im Handel!



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich per Post an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46a, 85586 Poing, oder schreiben Sie uns eine E-Mail an »PCPleser@aol.com«.

Edelmetall-Mangel

Der Kid-Paddle-Comic ist voll genial. Bringt mehr davon. Vielleicht auch mal eine Special-Ausgabe? Nun die Kritik: Habe ich einige Ausgaben verpaßt oder habt ihr wirklich erst einen Platin Player vergeben? Und das an ein Spiel (Civilization 2), das dreimal im Bug-Report war? Deswegen frage ich Euch: Warum bekam Dungeon Keeper nur einen Gold Player oder auch C&C Alarmstufe Rot? Von NHL 98 ganz zu schweigen, denn dieses Spiel bekam nicht mal Gold. **(Andre Kluckow)**

Kid Paddle satt bekommst Du in dem Comic-Album geboten, das der Carlsen Verlag veröffentlicht hat. Deine Kritik zum Thema »Wann bekommt ein Spiel welche Auszeichnung?« ist nicht gänzlich unbegründet. Im Rahmen der Wertungssytem-Reform gibt es deshalb ab dieser Ausgabe neue, klar nachvollziehbare Kriterien. Alle Spiele mit einer Spielspaß-Wertung von mindestens 90 Punkten kassieren den begehrten Platin Player. Liegt diese Punktzahl zwischen 80 und 89, gibt es immerhin noch einen Gold Player.

Wechseljahre

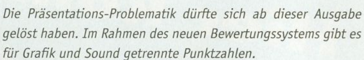
Mit Eurem Wertungskasten bin ich eigentlich recht zufrieden. Man sollte ihn nicht mit Informationen zumüllen, die im Testbericht viel besser aufgehoben sind. Ich würde aber eine Trennung des Punktes »Präsentation« in »Grafik« und »Sound« vornehmen. Die Grafik und der Sound sind einfach zu verschieden, als daß man sie in einem Punkt vereinigen könnte.

Aber ich habe auch noch eine etwas negative Beobachtung gemacht. Dabei handelt es sich um den Pilgerstrom vieler Redakteure weg von der PC Player: Doc Bobo, Heinrich Lenhardt, Jörg Langer und der Stanglnator. Man hat sie kennengelernt und zu ihnen ein gewissen Vertrauensverhältnis aufgebaut. Dies ist sehr wichtig, wenn man bedenkt, wie hoch doch der subjektive Grad in einer Spielewertung ist. Ich habe dieses »Vertrauensverhältnis« lediglich noch zu Roland Austinat.

Ich finde, daß alle anderen Teammitglieder sympathische Menschen sind, und es ist gut möglich, daß ich sie später genauso akzeptiere – aber momentan eben noch nicht.

Will den keiner der »alten« Redakteure wiederkommen? Oder hat Boris Schneider nicht mal Lust, einen Gastartikel zu schreiben?

(Manfred Biess)



Die Präsentations-Problematik dürfte sich ab dieser Ausgabe gelöst haben. Im Rahmen des neuen Bewertungssystems gibt es für Grafik und Sound getrennte Punktzahlen.

Mit Heinrich Lenhardt kehrt diesen Monat einer unserer entlaufenen Alt-Tester zurück ins Team. Ein paar nostalgische Infos zu anderen Ex-Playern gewährt das Jubiläums-Special (siehe Seite 54). Boris ist mittlerweile in der Softwareindustrie gelandet, wo er natürlich mit allen Zeitschriften dieser Welt ein gleichwertigtes Verhältnis haben will. Er hält sich deshalb aus »Neutralitätsgründen« mit Gastkolumnen und ähnlichen Aktionen zurück. Deshalb gibt es auch von ihm keinen Beitrag im »Flashback«-Artikel dieser Ausgabe (... gefragt haben wir ihn!).

Alles online

Eure Online-Seiten sind gnadenlos zu kurz. In jeder anderen Zeitschrift findet man mehr, auch über das Spielen im Internet. Daran kann man doch sicher arbeiten, um so auch zu zeigen, daß das Thema Online in Zukunft einen wichtigen Part übernimmt, zumal Ihr auch auf Mehrspieleroptionen immer besonders hinweist und sie testet. **(Sven Bohnstedt)**

Recht haben Sie. Wir werden PC Player nicht über Nacht in eine Online-Zeitschrift verwandeln, aber spezielle Internet-Spiele haben eine ausführliche Würdigung verdient. Wir führen »Online-Spiele« deshalb ab dieser Ausgabe als eigenständige Rubrik, die sich jeden Monat intensiv mit diesem Thema auseinandersetzen wird.

Pointen-Killer

Warum müßt Ihr mir als Spieler unbedingt die Story vermiesen, indem Ihr in Euren Tests alles schon vorher verratet? Wie würdet Ihr es finden, wenn ich Euch den Ausgang eines Buches oder Filmes im voraus erzählen würde? Das ging mit nicht nur im »Sub Culture«-Test der letzten Ausgabe so. Da verratet Ihr in dem Testbericht von »Floyd« Story und Lösungshilfen, druckt Bilder von den Endgegnern aus »Overboard« und »Hexen 2«. Vor allem letzteres ist eine Unsitte, die Ihr Euch schleunigst wieder abgewöhnen solltet. Ich möchte mir das ganze selbst erarbeiten und nicht dank Eurer Testberichte schon über alles Bescheid wissen. Ihr solltet über das Spiel berichten – die Story ist ab der Hintergrundgeschichte tabu. **(Alexander Bahr)**

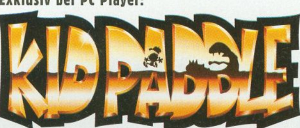
Auf der einen Seite wollen wir die Leser möglichst umfassend darüber informieren, was sie im Spielverlauf erwarten können. Sämtliche Schlußpointen dabei zu verraten, wäre sicher etwas zuviel des Guten. In Zukunft werden wir darauf achten, Kompromisse wie beim »Curse of Monkey Island«-Test in dieser Ausgabe zu finden: Ein paar Andeutungen hier und da, aber kein ausführliches Nacherzählen der Endsequenz. Aber sind Bilder von Obergegnern wirklich so kritisch? Bei Actionspielen kommt es stark auf die Animationen und Kampfstrategien an. Da bleibt auch nach dem Blick auf ein Bildschirmfoto genug Überraschungs-Spielraum. (hl)

Floyd und die Folgen: Haben wir im Test zu viel von der Story verraten?

INSERENTENVERZEICHNIS

Exklusiv bei PC Player:







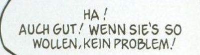


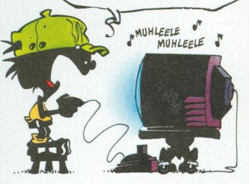






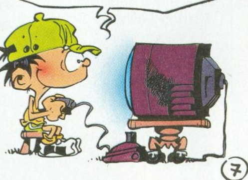








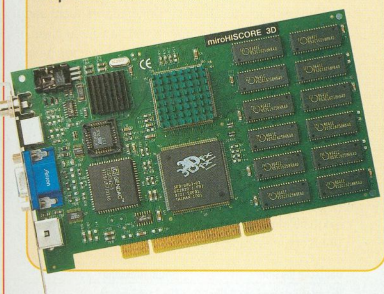


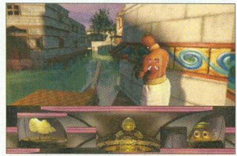




VOODOO-POWER

Die Spiele-Neuerscheinungen der letzten Monate sprechen eine deutliche Sprache: Immer mehr Top-Titel unterstützen 3D-Grafikkarten. Es tauchen sogar vereinzelte Programme auf, die ohne Zusatzhardware gänzlich den Dienst verweigern. Deutlich am meisten Spielestoff gibt es für den Voodoo-Chipsatz von 3Dfx. Grund genug für PC Player, einen ganzen Schwerpunkt diesem Hardwarestandard zu widmen. Wir unterziehen alle aktuellen 3Dfx-Karten einem Vergleichstest, analysieren die Softwareperspektiven und geben Tips zum Troubleshooting. Außerdem erwarten Sie weitere Detailinfos über Voodoo 2, die nächste Chip-Generation von 3Dfx.





NEBULÖS

Dritter Einsatz für Agent Gage Blackwood – in »The Journeyman Projekt 3« wandeln Sie im Auftrag des Büros für temporale Aktivitäten wieder quer durch die Jahrhunderte. Nicht erschrecken – Produzent Steve Schreck will fürs nächste Heft ein Testmuster in die Gegenwart zuspielen.



POMPÖS

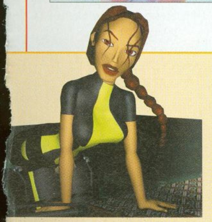
Zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe lag uns nur eine nicht testreife Alpha-Version von »Wing Commander Prophecy« vor. Bis zum nächsten Monat dürfte endlich eine seriöse Fassung von Origins neuestem SF-Opus abheben. Mit völlig neuer Grafik-Engine und 3D-Karten-Support will die neue Commander-Generation für Furore sorgen. Unsere Testredakteure ölen schon die Joysticks und rüsten sich für den Probeflug.



LAWINÖS



Die olympischen Winterspiele rücken näher - prompt braut sich eine regelrechte Lawine an Eishockey-Simulationen zusammen. Noch ist »NHL 98« die einsame Genre-Referenz, aber die nächsten Sportspiele liegen auf der Lauer. Wenn alle Termine klappen, testen wir in der nächsten Ausgabe die Rivalen von Acclaim (»NHL Breakaway«, links im Bild) und Midway (»Open Ice«). Dritter im Bunde ist Gremlins »Actua Ice Hockey«, ganz nebenbei die offizielle Eishockey-Simulation der Olympiade.



LÖSUNGEN LOSGELÖST

Ab der nächsten Ausgabe krempelt PC Player den Tips-Teil um. Mehr Seiten, mehr Inhalt, neue Präsentation - lassen Sie sich überraschen! Fest gebucht sind auf alle Fälle ausführliche Komplettlösungen zu »Tomb Raider 2« und »The Curse of Monkey Island«.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

PC PLAYER 2/98 erscheint am 7. Januar*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

[fINAL3]



Ob Microsoft auch über diese Anzeige lachen kann?

Outbreak

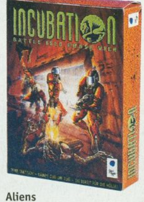


Die Virus-Viren schlagen selbst die Virgin-Handgranaten (siehe »Best of Finale«-Artikel in diesem Heft).

Ungläubige Blicke zogen in den letzten Wochen die »Virus«-PR-Goodies auf sich. Aus dem ersten Paket fiel uns ein Röhrchen mit der Aufschrift »Hepatitis B« entgegen. Ein paar Tage später flatterte eine Probe mit gemeinen Grippeerregern ins Haus, als Krönung folgte eine schnuckeligen Ebola-Kolonie. Auch wenn wir uns nicht vorstellen konnten, daß darin die echten Erreger eine Party feierten, wagte doch kein Kollege, die Reagenzgläser aufzuschrauben - denn etwaige Gegenmittel wurden nicht mitgeliefert. Gerne hätten wir Ihnen an dieser Stelle alle drei Substanzen gezeigt, doch Ebola und Gelbsucht sind zwischenzeitlich verschwunden. Ob sie vom Bundesseuchenamt entschärft oder nur geklaut wurden, ist zur Stunde noch ungeklärt.

Neu diesen Monat: der »Holt Konrad Duden«-Error.

Alien-(Br)Ei



Aliens in der Schachtel? Blue Byte macht's möglich.

Wie sieht ein Alien von innen aus? Wie stark werden unsere Hände zittern? Wie weich werden unsere Knie? Alle bangen Fragen eines »Incubation«-Spielers beantwort Blue Byte mit dieser Schachtel, in der sich nicht etwa ein Incubation-Kartenspiel oder -Lexikon verstecken. Nein, darin lauert Götterspeise-Pulver für einen halben Liter des wabbeligen Genusses.

Buchstabensuppe

Und wieder eine geheime »Word«-Funktion: Ist ein Text zu fehlerverseucht, streckt das Programm die Waffen und schaltet die eingebaute Rechtschreibprüfung einfach aus. Daß das Dokument schlicht und einfach von einer anderen Word-Version erzeugt wurde, ist wahrscheinlich zu trivial. Wo wir gerade beim Thema sind: In den USA wirbt die Firma Dataviz mit dem Slogan »Where can't you go today?« samt dem genervten Schreiberling für ihr Dateikonvertierungsprogramm.

Spielenamen und was sie wirklich bedeuten

Auch am Ende dieses Jahres geben wir Ihnen weltexklusiv einen Einblick in die geheimen Arbeiten der Übersetzungsstudios.

Deutsche Version	Originalfassung
Bahnhof Feldkirchen, 0 Uhr 10	The Last Express
Ein Textchef sieht rot	Amok
PC Player zieht nach Poing um	Myth – Kreuzzug ins Ungewisse
DirectX 5.0	Virus
Die Wurzelbehandlung ist nur halb so wild	Theatre of Pain

tikis MS-SpielDOSe

Tiki proudly presents HL Markt Giganten der Computerpresse SAMMELBILDER







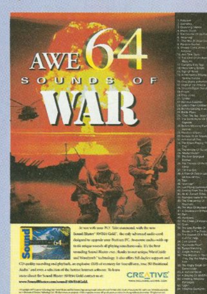






Die Anzeige des Monats

Diesmal stach Creative Labs alle Konkurrenten aus: Satte »AWE 64 Sounds of War« (mit etwas Augenzwinkern »64 großartige Kriegsgeräusche«) verspricht die amerikanische Anzeige des Soundkartenherstellers. Unsere Favoriten: »Das Zischen von Senfgas«, »Das leise Rumpeln entfernter Bombeneinschläge« und »Eine lichterloh brennende Ölquelle«. Die Detonation der abgebildeten Atombombe fehlt wohl aus Pietätsgründen. (ra)




Ubi Soft
ENTERTAINMENT
F1
Echtzeit 3D-Graphiken
Das totale Fahrerlebnis, Pitstops in 3D ...
Hyper-realistische Simulation
Alle Einstellungs- und Tuningoptionen eines echten F1-Boliden der vergangenen Saison, realistische Computergegner mit allen Eigenschaften der echten Fahrer, alle Infos und Highlights mit Boxenfunk und FOCA TV, die Originalcockpits aller Rennställe.
Maximaler Fahrspaß
Multiplayer Modus für heiße Kämpfe über Netzwerk und Splitscreen, komplettes Setup-Tutorial und drei Schwierigkeitsgrade.
Racing
SIMULATION
SCHUMACHER
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
EINE OFFIZIELLE SIMULATION DER FIA™ 1996
FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT
© 1997 Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: Rene Wingerath, Monheim am Rhein